DUNGEONEER – STEVE JACKSON e IAN LIVINGSTONE

Sistema Avançado Aventuras Fantásticas

Adaptação de Rodrigo Bazílio – http://alforje.wordpress.com

Este texto tem o objetivo de ser um guia prático e completo o bastante para jogar uma aventura utilizando as regras do sistema DUNGEONEER, conhecido, na época em que foi lançado, como *Aventuras Fantásticas – Sistema Avançado.* Tudo o que você precisa para jogar são lápis, papel, um dado de seis lados (1d6), um dado de doze lados (1d12) e de alguns amigos.

DUGEONEER – Aventuras Fantásticas

O sistema a seguir foi extraído do livro de regras citado acima, publicado no Brasil em 1993 pela editora Marquês Saraiva. O livro trazia uma ampliação das regras apresentadas na série de livros-jogos *Aventuras Fantásticas,* os quais apresentavam aventuras-solo em que o leitor tinha a oportunidade de criar seu personagem e de escolher os caminhos pré-determinados por parágrafos embaralhados. A coleção ficou bem famosa no Brasil no final dos anos 80, principalmente por seu sistema simples e até ingênuo: um personagem só tinha três atributos: Habilidade, Energia e Sorte.

Criando um aventureiro

O componente mais importante em qualquer aventura de *Dungeoneer* é o Aventureiro. Sem um Aventureiro para fazer todas aquelas coisas audaciosas com sua espada e suas outras habilidades, a princesa jamais seria resgatada, o maléfico necromante jamais seria vencido, sua terra jamais estaria salva para os cidadãos bons e leais de todos os reinos.

Cada Aventureiro é definido em relação a duas coisas. Primeiro existem seus *atributos;* são eles: HABILIDADE, ENERGIA e SORTE (MANA também, **se** você estiver jogando com um Mago). Nós sempre escreveremos em letras maiúsculas para que você saiba que estamos nos referindo aos atributos. Cada atributo terá um valor numérico que revela – quando usamos as regras do jogo – exatamente como nosso herói se adapta ou não a alguma coisa – é, por exemplo, parecido com saber os pontos de QI de uma pessoa.

Em segundo, existem *perícias e feitiços* que fazem parte do Aventureiro. Exatamente como na vida real, cada Aventureiro tem bastante experiência e prática em fazer certas coisas, enquanto não sabe nada em relação a outras. Esses conhecimentos têm uma base na combinação da HABILIDADE *Inicial* de um Aventureiro somada a qualquer aprendizado que tenha recebido.

Habilidade

A HABILIDADE *de um aventureiro é obtida jogando-se um dado e somando-se 6 ao resultado.*

A menos que você vá aprender a lançar feitiços, esse será o seu valor de HABILIDADE *inicial.* Portanto, anote-o à caneta no quadro apropriado em sua folha – mas prepare-se para alterá-lo a qualquer instante.
Este valor de HABILIDADE indica as habilidades do Aventureiro como um todo, numa série de áreas: esgrima e capacidade geral em luta, força e destreza, inteligência, intuição e conhecimento; e outras coisas mais. Ela também é usada como base para as Perícias individuais, que discutiremos já. Resumindo, quanto maior for a HABILIDADE, melhor, apesar de saber-se que Aventureiros com pontos baixos em HABILIDADE já venceram os mais surpreendentes dos oponentes – afinal, neste jogo ter uma mente rápida e muita coragem é tão importante quanto ter um forte braço com espada!

Energia

A ENERGIA *de um Aventureiro é determinada jogando-se dois dados e somando-se 12 ao resultado.*

Sua ENERGIA é uma espécie de medida para sua resistência física e boa saúde, seu desejo de sobrevivência, sua determinação e constituição geral. A ENERGIA de um Aventureiro poderá ser reduzida por ferimentos, fome e exaustão durante uma aventura. Se ela chegar a zero, o Aventureiro morrerá, de acordo com as regras apresentadas na última seção do livro. Contudo, descanso e recuperação, ou comer algumas Provisões saborosas recuperarão uma certa quantidade da ENERGIA perdida.

Sorte

Os pontos de SORTE *de um Aventureiro são obtidos jogando-se um dado e somando-se 6 ao resultado.*

SORTE é um fator muito importante na vida de qualquer Aventureiro; ela mostra como ele é favorecido pelos deuses e o nível de sucesso obtido em suas aventuras. Quanto maior for sua SORTE, mais sortudo será o Aventureiro. Às vezes, durante o decorrer de uma aventura, pode ser necessário que se *Teste a Sorte* de um Aventureiro a fim de determinar se a situação será contra ou a favor dele.
Às vezes um Aventureiro pode ele mesmo escolher *Testar sua Sorte* numa tentativa de tornar a situação mais favorável. É claro que não existe nenhuma garantia que isso vá acontecer; é sempre assim com a sorte e a oportunidade. Além disso, sempre que um Aventureiro *Testar a Sorte*, ele deve reduzir 1 ponto de seu total de Sorte, mesmo que não tenha sido bem-sucedido. Se ele não tiver cuidado, acabará com toda sua SORTE! Já explicaremos como um Aventureiro *Testa sua Sorte.*

Mana

Os pontos de MANA *de um Mago são obtidos jogando-se dois dados de 6 faces.*

MANA é um atributo que **apenas** personagens com a *Perícia* Magia podem ter. Os *Magos*, como são chamados, são personagens que passaram boa parte de suas vidas estudando as artes da feitiçaria e os conhecimentos arcanos. Por tal dedicação, aprenderam a usar o MANA, que é uma força mística que serve justamente como *combustível* da magia – ou seja, para lançar um feitiço, um Mago gasta pontos de MANA. Cada feitiço tem seu custo específico em MANA, o que é explicado mais adiante. Para recuperar seus pontos de MANA, um mago precisa ter uma boa noite de sono tranquilo (cerca de 8 horas de repouso), o que faz com que o atributo volte ao seu valor *Inicial*. Certos artefatos abençoados, objetos encantados ou lugares místicos também podem recuperar pontos de MANA. Se o seu personagem não for um Mago, deixe este atributo em branco.

Exemplo de Aventureiro

Para mostrarmos como tudo isso funciona, criaremos um Aventureiro para acompanhar as explicações. Herói (é assim que o chamaremos por enquanto) obtém 3 no dado e soma 6 para fazer um total de HABILIDADE 9; obtém 6 e 2 e soma 12 para fazer um total de ENERGIA 20; e finalmente obtém 6 e soma 6 para fazer um total de SORTE 12. Esse Aventureiro obviamente terá o apelido de “Sortudo”!

Testar a Sorte

Em certos momentos durante uma aventura, um Aventureiro pode ver-se numa situação bastante complicada onde nada que faça o impedirá de receber ferimentos graves ou resulte até mesmo em sua morte. Nessa hora, porém, o Mestre pode permitir que você *Teste sua Sorte* e lhe dê assim uma última chance de evitar o que está para acontecer.

Você deve *Testar sua Sorte* do jeito que se segue:

Jogue dois dados e some-os. Se o resultado for igual ou menor do que seus pontos de SORTE, você testou sua SORTE com sucesso e evitou o que o estava ameaçando. Mas se o resultado for maior do que seus pontos de SORTE, você foi azarado; não importa o que o esteja ameaçando, sentimos muito mas não poderemos fazer nada.
A cada vez que um Aventureiro *Testa a Sorte*, tendo ou não sucesso em sua tentativa, ele deve reduzir 1 ponto de seu total de SORTE. Tenha cuidado para não ficar completamente sem sorte!
SORTE também pode ser usada em combates para evitar um golpe da lâmina do adversário, ou para usar sua própria espada com o intuito de feri-lo mais gravemente. Nós trataremos desse assunto mais adiante, em nossa seção *Lutar em Combates.*

Perícias

Dependendo da situação, toda pessoa é melhor ou pior do que outra ao fazer determinadas coisas. Para um Aventureiro, o mais importante é ser melhor em lutas com uma determinada arma, ter várias habilidades específicas para aventuras (tais como esgueirar-se silenciosamente, escalar, detectar armadilhas, ver no escuro

etc.) e talvez até mesmo possuir a habilidade de lançar feitiços. Em *Dungeoneer,* apresentamos tais habilidades permitindo que todos os Aventureiros escolham várias *Perícias.*

Para ter uma *Perícia,* os personagens devem comprá-la com pontos, que são calculados com base na HABILIDADE *Inicial.* Exemplo: Thor, o bárbaro, tem HABILIDADE 8. Portanto, tem 8 pontos para comprar *Perícias.*

Cada Aventureiro pode designar o mesmo número de pontos de sua HABILIDADE *Inicial* para qualquer *Perícia* de sua escolha, dando-lhes no máximo **4 pontos** por *Perícia*. Assim, cada *Perícia* terá um valor igual ao valor da HABILIDADE atual do Aventureiro, *mais* os pontos designados para ela. Se for gasto mais de 1 ponto para qualquer *Perícia*, isso significa uma especialização ainda maior. Se os jogadores escolherem colocar 1 ponto em várias *Perícias* diferentes, os Aventureiros serão personagens dotados de muitos talentos.

Perícias podem ser aumentadas ainda mais com treinamento e com *Pontos de Experiência* (veja adiante). *Importante:* se algum Aventureiro desejar escolher *Magia* como sua *Perícia*, consulte a seção relativa a este assunto; ela encontra-se após a lista de Perícias, dada adiante. *Magia* é uma área de habilidade muito diferente e é um pouquinho mais complicada do que a maioria das Perícias.

Exemplo de Aventureiro

"Sortudo" tem uma HABILIDADE igual a 9; isso lhe dá 9 pontos a serem distribuídos. Ele resolve que vai ser um guerreiro experiente, e decide colocar 3 pontos em *Espada* e 3 em *Arco e Flecha,* 2 pontos em *Esgueirar-se* e 1 ponto em *Esquivar-se*. Portanto, ele agora tem os seguintes pontos de Perícias: *Espada* 12, *Arco e Flecha* 12, *Esgueirar-se* 11 e *Esquivar-se* 10 (assim como sua HABILIDADE *Inicial* 9, que não é afetada). Esperemos que ele nunca tenha que montar um cavalo ou nadar!

Lista de Perícias

Estas são as Perícias disponíveis. Nós as dividiremos em grupos para uma consulta mais facilitada, porém esses grupos não têm nenhum tipo de regra. O Mestre pode inventar outras Perícias que sejam peculiares ao mundo no qual se passa a aventura; ele lhes dirá quais são as Perícias à escolha. Além disso, poderá haver algumas na lista que fornecemos que estarão fora de uso; se for o caso, o Mestre informará tal fato.

Uma última observação antes que faça sua escolha. Presume-se que a maioria dos Aventureiros seja de origem humana. No entanto, você pode escolher um personagem que seja um Anão ou um Elfo. Já que existem algumas regras diferentes quanto às Perícias que essas raças podem escolher, recomendamos que qualquer pessoa que estiver pensando em assumir um personagem não-humano deveria dar uma olhada na seção de *Raças Não-Humanas*.

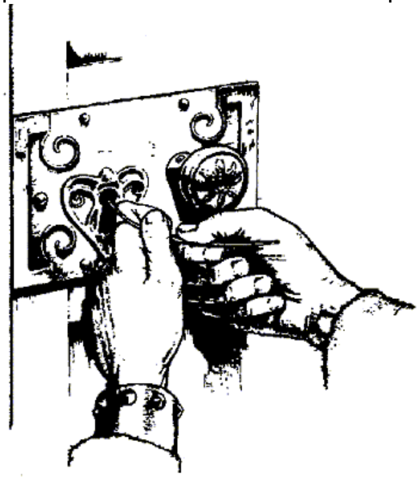
COMBATE	*MOVIMENTAÇÃO*	*AÇÃO FURTIVA*	*APRENDIZADO*
Arco e Flecha	Cavalgar	Abrir Fechaduras	Conhecimento das Florestas
Armas de Haste	Escalar	Conhecimento de Armadilhas	Conhecimento Marítimo
Besta	Esquivar-se	Conscientização	Conhecimento do Mundo
Chicote	Nadar	Esconder-se	Conhecimento do Subterrâneo
Combate Desarmado	Saltar	Esgueirar-se	Etiqueta
Dardo		Fuga	Línguas
Espada		Sabedoria das Ruas	Magia
Espada de Duas Mãos		Truque de Mãos	Trapaça
Força		Visão no Escuro	
Lança			
Machado			
Machado de Duas Mãos			
Mangual			
Punhal			
Punhal de Arremesso			
Rede			
Zarabatana			

Testando Perícias

Sempre que um Aventureiro estiver numa situação em que pode usar alguma Perícia, o Mestre de Jogo avisará ao jogador e pedirá que *Teste sua Perícia "X".* Então, o jogador deve rolar 1d12 e aplicar os modificadores da situação, que podem ser positivos ou negativos. Se o resultado do 1d12 for MENOR ou IGUAL ao nível da Perícia em questão, o personagem foi bem sucedido na ação. Caso contrário, o personagem falhou em sua Perícia, e deve sofrer as consequências da ação fracassada. Se a situação não tiver uma Perícia que se aplique, o personagem então usará seus pontos de HABILIDADE básica.
Observação: um resultado 1 no lance de 1d12 indica sucesso perfeito, o que pode resultar numa ação digna de nota (como uma informação bem detalhada no caso de *Conhecimento Marítimo*, um truque excelente com a Perícia *Truque de Mãos* ou um salto olímpico, no caso da Perícia *Saltar*). Porém, se o resultado for 12, ocorre a falha crítica: a ação foi tão ruim que algo muito desagradável aconteceu – caberá ao Mestre de Jogo definir.

As Perícias de um personagem funcionam como detalhado abaixo. Não é necessário aprender todos os aspectos da Perícia ao mesmo tempo, mas cada Aventureiro deveria saber mais ou menos o que pode ou não fazer com ela.

Abrir Fechaduras – O Aventureiro é mais habilidoso do que os outros em abrir mecanismos de trancas capciosas. Essa Perícia é muito importante para qualquer ladrão que faça truques com as mãos!



Arma de Haste (Alabarda) - Como a Lança, essa Perícia permite a um personagem lutar em combate corpo a corpo usando uma arma de haste, uma lâmina larga atravessada por outra em forma de meia-lua e encaixada numa haste semelhante a uma lança. Obs.: outras armas de haste também podem ser manejadas com essa perícia, como a Falcione, a Glaive, a Acha d'armas e a Fauchard. Todas as Armas de Haste são muito longas, medindo mais de 1,70m de comprimento – em termos de jogo, elas dificultam muito o uso em ambientes fechados, o que pode criar situações complicadas, dependendo do lugar (corredores estreitos, salas apertadas, escadarias em espiral...). O Mestre deve julgar se a Arma de Haste pode ou não ser usada no local em questão. Se houver alguma dificuldade, o Mestre pode impor redutores ao teste de ataque, ou simplesmente dizer ao jogador que o personagem não consegue manusear sua arma. Uma Arma de Haste também pode ficar *presa* depois de um golpe. Veja a lista de armas para mais detalhes.

Arco e Flecha – O Aventureiro com essa Perícia é bem versado em arco e flecha e combate com projéteis, e também cuidadoso com seu arco.

Besta – Ela simplesmente dá ao Aventureiro que possui tal habilidade, destreza em armar e disparar uma besta, sabem também mantê-la em boas condições e repará-la.

Cavalgar – É simplesmente a capacidade de permanecer-se sentado numa sela enquanto se anda a cavalo. Ela também lhe dá uma chance (reduzida) de poder montar outros animais, não familiares, sejam elefantes, lagartos de montaria ou águias gigantes!

Combate Desarmado – Esta Perícia dá ao Aventureiro uma melhor chance de ser vencedor de qualquer briga ou luta até a morte, usando apenas as mãos nuas. Nas terras do Leste, essa habilidade também poderia incluir alguma forma de arte marcial tal como o judô, caratê, kung fu e ou o que seu Mestre permitir no jogo.

Conhecimento de Armadilhas – O Aventureiro fez um estudo em armadilhas e pode encontrá-las, evitá-las ou desmontá-las com maior habilidade do que uma pessoa comum. Em níveis mais altos, seu Mestre pode até mesmo permitir que você projete e construa suas próprias e tortuosas armadilhas mecânicas.

Conhecimento das Florestas – O Aventureiro tem habilidades que permitem sobreviver em florestas, incluindo a capacidade de encontrar comida, permanecer numa trilha, rastrear alguém, encontrar abrigo e muito mais.

Conhecimento Marítimo – Conhecimento de ventos e correntes, nós, velames e outros aspectos de velejar no mar. O valor da Perícia é uma medida de quanto o Aventureiro conhece na realidade.

Conhecimento do Mundo – Dá ao Aventureiro que a possui uma melhor chance de conhecer algum fato sobre uma área geográfica, sua história, lendas, pessoas e acontecimentos famosos, assim como o clima, a rota certa para determinado lugar, personalidades locais (onde encontrá-las, ou manter-se longe delas) e assim por diante.

Conhecimento do Subterrâneo – Ela confere ao Aventureiro a habilidade de permanecer vivo num complexo de masmorras ou de cavernas, saberá notar as possíveis quedas de rochas antes que ocorram, encontrar o caminho para a superfície e coisas assim.

Conscientização – Dá ao Aventureiro uma chance de perceber quando alguma coisa é fora do comum ou parece "errada". Dependendo da situação, ela pode incluir ouvir alguém esgueirando-se até você, sentir o odor de um veneno num determinado local, sentir a presença de uma armadilha secreta etc. Essa Perícia normalmente será verificada pelo Mestre: ele jogará os dados para ver se você obteve ou não sucesso ao utilizar-se dela.

Chicote – O personagem é capaz de usar esta arma não apenas em combates, mas também em outras situações (puxar alavancas, objetos, desequilibrar pessoas...). O chicote costuma ter 1,30m de comprimento, embora que exemplares mais longos possam ser encontrados no mercado. As chicotadas não causam mais que 1 ponto de dano, fato pelo qual esta arma tornou-se comum para castigar ou alertar escravos. Para usar o chicote em usos incomuns (derrubar/puxar objetos, tomar posse da arma de alguém, enrolar numa haste como apoio...), primeiro, é preciso que o alvo esteja dentro dos limites de alcance da arma. Em seguida, deve ser feito um teste com as seguintes penalidades:

-1 para uma haste/galho de árvore;
-2 para um membro do corpo de um ser do tamanho de um humano;
-3 para um objeto aproximadamente do tamanho de um livro;
-4 ou menos para objetos menores.

Dardo – Esta Perícia permite ao Aventureiro, que a escolhe, jogar um dardo com uma precisão muito maior e muito mais longe do que seus amigos. Ele também é capaz de escolher e cuidar das melhores armas.

Esconder-se – O Aventureiro é adepto de encontrar um lugar onde se esconder ou alguma coisa que deseje, para que então os outros não o encontrem ou ao que esconde. É claro que não poderá se esconder se não houver para onde ir, mas, se houver meios suficientes, esse Aventureiro pode fazer melhor do que a grande maioria.

Escalar – Esta Perícia dá ao Aventureiro uma chance maior do que a média para escalar com sucesso as piores das escarpas. É claro que existem sempre lugares onde não se pode aventurar, mas esse Aventureiro é mais habilidoso do que a grande maioria. Porém tenha sempre em mente que o Mestre pode, à sua própria vontade, impor penalidade quanto às chances de escalar um penhasco muito íngreme e liso.

Espada – Nosso herói treinou por muito tempo e muito arduamente, e está caminhando lentamente para tornar-se um mestre espadachim! Essa Perícia inclui também conhecimento de espadas, abrangendo seu cuidado e manutenção, percepção de uma arma mal forjada e outras coisas mais.

Espada de Duas Mãos – Lutar com uma imensa lâmina de duas mãos é muito difícil e exige uma combinação de força e destreza, que é alcançada por essa Perícia. A habilidade também inclui o conhecimento relativo ao cuidado e à manutenção de tal arma.

Esgueirar-se – Esta Perícia permite ao Aventureiro a mover-se sem ser notado, usando passos cautelosos e precisos, evitando

ruídos. Um personagem usando essa habilidade pode ser descoberto por alguém que vença-o numa disputa de testes usando a Perícia *Conscientização*.

Esquivar-se – Dá ao Aventureiro a chance de sair do caminho de qualquer coisa ou pessoa que esteja movendo-se velozmente em sua direção; isso pode incluir uma pedra rolando, uma espada descendo sobre sua cabeça ou até mesmo (em níveis mais altos) uma flecha!

Etiqueta – O Aventureiro com tal Perícia é especialmente bem versado nos modos comportamentais da corte. Ele sabe exatamente as coisas certas a serem ditas a um rei ou a um príncipe – e, talvez mais importante, quando calar-se! Essa é uma habilidade essencial para quem passar algum tempo na corte real.

Força – O Aventureiro com tal Perícia treinou e aumentou sua força física de modo a aproximá-la de um Troll ou de um Ogre. Ele pode erguer e lançar longe objetos pesados (e às vezes até mesmo pessoas!) e pode somar mais 1 ponto de dano ao lutar corpo a corpo, ao lançar uma arma ou num combate desarmado.

Lança – Esta habilidade permite simplesmente que você lute em combate corpo a corpo com uma lança. Não permite que arremesse a lança.

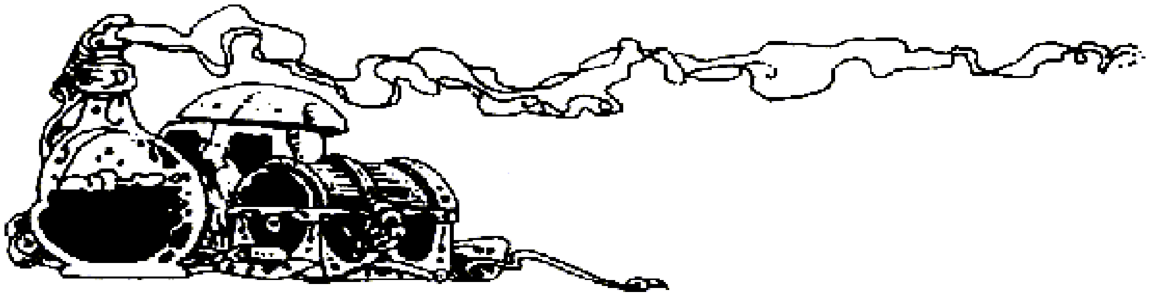
Punhal de Arremesso – Esta habilidade permite ao Aventureiro, que a domina, lançar um punhal com velocidade, força e destreza. Ela não permite que ele a use com grande perícia durante uma luta corpo a corpo.

Línguas – Dá ao Aventureiro uma grande facilidade em falar ou ler uma língua ou inscrição estrangeira contemporânea (humanóide). Ela não se aplica à linguagem dos animais ou de seres mágicos.

Machado – O Aventureiro tem a habilidade de usar um machado de batalha, machadinha ou machado comum num combate corpo. Ele também sabe alguma coisa sobre o cuidado e a manutenção necessários para que o machado permaneça brilhante e afiado.

Machado de Duas Mãos – Como a habilidade anterior, com a diferença de conceder ao Aventureiro apenas a possibilidade de manejar a versão mais pesada do machado, empunhada com duas mãos. Este tipo de machado pode ficar *preso* depois de um golpe. Veja a lista de armas para mais detalhes.

Magia – O conhecimento de feitiços e feitiçaria; um feitiço não pode ser lançado sem que se possua essa Perícia, que também determina se ele foi lançado corretamente e sem que acidentalmente o mago que o lançou tenha **se** transformado num sapo! Esta Perícia também pode ser usada para saber se algum objeto é encantado – mas não para saber qual tipo de feitiço ele contém!



Mangual – esta Perícia capacita o aventureiro a lidar com aquela famosa arma que é um cabo de madeira com uma corrente em uma de suas extremidades, com uma bola de aço cravejada de espinhos. Esta arma é um tanto desequilibrada, portanto, no caso de uma falha comum no teste, o lutador pode acabar ferindo a si mesmo!

Nadar – O Aventureiro é adepto da natação, tanto de superfície quanto subaquática. A maioria dos seres que habitam o mar terá pontos muito altos nessa Perícia.

Outra Arma (especifique) – Se o Mestre permitir, você pode escolher qualquer arma que desejar para aplicar a essa Perícia, seja uma boleadeira, um bumerangue de guerra ou uma estrela mortal ninja. Você primeiro terá que conversar com seu Mestre sobre sua escolha quanto a uma arma exótica, pois ela talvez não tenha nada a ver com o histórico do mundo em que seu personagem vive.

Punhal – O Aventureiro que tiver essa Perícia é adepto na luta com facas. Essa habilidade não incluir lançar um punhal, que é uma perícia diferente.

Rede – Esta Perícia permite que o personagem maneje uma rede, parecida com a rede de pesca, em uma luta. A rede não causa dano, apenas imobiliza o adversário. Funciona da seguinte maneira: o aventureiro faz um teste com esta Perícia – em caso de sucesso, o jogador anota a diferença entre o resultado dos dados e o nível da perícia. Então, o alvo testa sua própria Habilidade, também anotando o resultado. Se a diferença entre os resultados for menor para o alvo, ou se o alvo *falhar* no teste, ele ficará preso por 1 minuto. Se o alvo tirar 12 ou o lutador com a rede tirar *1* no lance de 1d12*,* o alvo ficará tão enrolado que só se libertará da rede se ela for cortada! O alvo capturado com a rede não pode mover os braços e as mãos, mas pode andar (*correr* não é permitido) – se a vítima quiser correr o risco de se desequilibrar e cair... Jogue um dado: se o resultado for 1, 3 ou 6, o sujeito enrolado leva um tombo, podendo piorar a situação.

A rede ainda pode ser arremessada a uma distância em metros de, no máximo, metade do nível desta habilidade, arredondado para baixo.

Modificadores: -2 na Perícia se o usuário da rede estiver usando-a com apenas uma das mãos; -2 se a rede utilizada for uma rede de pesca (grande e desajeitada para combate); +1 se o alvo for de tamanho menor que um ser humano; -2 ou menos se o alvo for maior que um Ogro.

Sabedoria das Ruas – Esta Perícia permite que Aventureiro provoque boa impressão quando entra em contato com o submundo de uma cidade, ou seja, com criminosos. Também é usada para coletar informações sobre objetos roubados, transações criminosas, comércio ilegal e para contratar algum NPC disposto a realizar um serviço sujo. O Mestre de jogo pode exigir vários testes desta Perícia, dependendo da situação. Por exemplo, para saber detalhes de um roubo recente, em uma cidade pouco conhecida, primeiro é preciso descobrir quais são os locais “barra-pesada”, e, em seguida, realizar os contatos certos. Uma simples falha nos testes desta Perícia pode envolver o Aventureiro em enrascadas bem perigosas – talvez até resultando na morte do personagem!
O Mestre de Jogos pode aplicar os seguintes Modificadores: -2 se o Aventureiro tiver aliados na guarda da cidade; -1 se o Aventureiro é novo na região; -2 se o Aventureiro já entrou em confronto com algum criminoso da região; -1 se o Aventureiro estiver procurando seus pertences ou dinheiro roubados; +1 se o Aventureiro for um ladrão; +1 se o Aventureiro estiver em sua cidade natal; +1 se o Aventureiro conhecer membros do submundo. Esses Modificadores são cumulativos.

Saltar – Dá ao Aventureiro a capacidade de pular para cima, para baixo ou cruzando distâncias maiores do que as normais sem se ferir no processo. Excesso de peso oferece redutores no teste. O Mestre deve decidir, por exemplo, qual redutor seria imposto a um personagem tentando saltar um fosso carregando um amigo nos braços...

Trapaça – O Aventureiro tem uma língua afiada, pensa muito rápido e pode muito bem conseguir trapacear alguém de modo a fazê-lo acreditar no que está lhe dizendo, ou em fazê-lo comprar qualquer bobagem que o personagem esteja vendendo!

Truque de Mãos – O Aventureiro com essa Perícia, muitíssimo útil, tem grande destreza com as mãos. Um personagem poderia usar essa habilidade para “bater carteira” de alguém, “surrupiar” um pequeno objeto, fazer truques mágicos e coisa do gênero.

Visão no Escuro – A capacidade de ver quase na escuridão total, principalmente nos subterrâneos. O Mestre normalmente não precisa verificar essa Perícia jogando os dados, a menos que o Aventureiro em questão esteja tentando ver alguma coisa específica que está escondida no escuro. Essa habilidade não funciona onde não exista nenhuma luz. Poucos personagens precisarão de mais de 1 ponto nessa Perícia – a menos que passem toda a vida nos subterrâneos! *Visão no Escuro* não pode ser aprendida com a experiência, mas *pode ser* adquirida com o tempo.

Zarabatana – esta habilidade permite que se use com a maior eficácia uma haste (normalmente feita de madeira: bambu é o mais comum) para lanças dardos minúsculos, geralmente, envenenados. O dardo não penetrará em roupas pesadas ou armaduras. Se houver vento, haverá um modificador de -2 na habilidade. Veja a lista de armas para conferir os tipos de venenos aplicados à munição desta arma.

MAGIA

Se um Aventureiro pretender lançar algum feitiço, precisará de pelo menos 1 ponto gasto para a Perícia *Magia*. Cada vez que ele deseje lançar um feitiço, deve ser bem-sucedido em teste de Perícia, que é feito rolando 1d12 contra o nível de Magia que o personagem possui. Um resultado MENOR ou IGUAL ao nível da Perícia Magia indica sucesso. Porém, um resultado 12 em 1d12 **sempre** é uma falha, não importa o nível da Perícia.

O estudo da magia e do sobrenatural exige um esforço muito intenso, que é feito em detrimento de outras habilidades. Para ter a Perícia *Magia*, um personagem dedica muitos anos de sua vida enclausurado em bibliotecas empoeiradas, estudando livros antigos e pergaminhos esquecidos, consultando textos obscuros e fórmulas mágicas complicadíssimas. Isso leva o Mago a ter uma vida sedentária, cercado por seu trabalho, sem nenhum tempo para realizar atividades físicas ou praticar esportes. Esse fato gera redutores na HABILIDADE inicial.

A cada ponto gasto com a Perícia Magia, um Aventureiro deve reduzir seu total de HABILIDADE em 1 ponto. Isso afeta a primeira escolha de Perícias do Aventureiro (ele deve primeiro distribuir quantos pontos tiver em seu primeiro valor de HABILIDADE), e também *afeta* sua HABILIDADE, as futuras Perícias que quiser aprender e seus lances de dados de agora em diante. Esse novo valor de HABILIDADE passa a valer como seu valor *Inicial,* quando for necessário, e ele ***não pode*** ser maior do que isso. Ou seja, primeiro o Aventureiro gasta todos os pontos com as Perícias, e só *então* é que a HABILIDADE e os níveis das Perícias serão reduzidos pelo número de pontos designados à Perícia *Magia.*

Cada feitiço tem um certo custo em pontos de MANA para ser lançado: lançar uma magia requer esforço e concentração, exigindo a manipulação de energias místicas que existem ao nosso redor e na natureza, e que só um Mago conhece. Como resultante, todos os feitiços são definidos por quantos pontos de MANA eles consomem; ou seja, seu *Gasto em Mana.*
Para saber com quantos feitiços um Aventureiro começa o jogo, *multiplique por 2* o total de pontos gastos com a Perícia Magia. O resultado é a quantidade de feitiços que o Aventureiro pode aprender.
Os Aventureiros novatos só podem escolher os feitiços que tenham um Gasto de Mana de 1, 2 ou 4 pontos. Os feitiços que têm um Gasto de Mana de 6 pontos ou mais para serem lançados não podem ser aprendidos ainda; eles estão reservados aos mais experientes.

Exemplo de Aventureiro

Nosso Aventureiro, "Sortudo", mudou de idéia e agora resolve que prefere ser um Mago. Com sua HABILIDADE 9, ele usa 2 pontos para aprender a usar uma *Espada,* 2 para usar *Arco e Flecha,* 1 ponto para *Esquivar-se* e os restantes 4 em *Magia* (total de 9 pontos). Ele agora tem uma HABILIDADE 5, *Espada* 7, *Arco e Flecha* 7*, Esquivar-se* 6 e *Magia* 9, e pode escolher até 8 feitiços.

REALIZANDO FEITIÇOS

Para lançar um feitiço, o jogador precisa seguir quatro etapas:

1 – Declarar ao Mestre de Jogo que quer realizar um feitiço;
2 – Gastar o número de turnos concentrando-se, exigido pelo feitiço;
3 – Fazer um teste da Perícia Magia.
4 – Subtrair o custo em pontos de MANA.

O Mago precisa **ver** o alvo do feitiço, pelo menos 50% do corpo ou do objeto em questão. Alguns feitiços exigem que o Mago possa **tocar** o alvo, mas isso estará claro na descrição. O Mago também precisa estar com as duas mãos livres e sem impedimentos em sua fala para realizar feitiços. Qualquer dificuldade imposta ao Mago (embriaguez, atordoamento, amarras, mordaça, alguém imobilizando-o) impede que um feitiço seja lançado.
Mesmo que o resultado do teste de Magia tenha fracassado (isto é, o número do dado tenha superado a Perícia), o Mago *perde* pontos de MANA no processo. Todos os feitiços que custam apenas 1 ponto de MANA, não exigem concentração: eles são lançados no mesmo turno em que o jogador declara ao Mestre que quer realizar o feitiço. Para lançar um feitiço que custe mais de 1 ponto de MANA, o jogador deve declarar ao Mestre de Jogo que quer fazê-lo. Então, o Mestre consulta a descrição do feitiço e informa ao jogador quantos turnos ele precisa usar para fazer a mágica. No caso desses feitiços mais poderosos, o Mago precisa estar completamente concentrado para invocar os efeitos da Perícia Magia. Qualquer interrupção impede que o feitiço seja realizado. Isto é, durante a concentração de um feitiço que exija mais de 1 ponto de MANA, o Mago **não pode** ser tocado, atacado, atingido ou conversar com ninguém. Ele PODE ouvir alguém se comunicar, mas se responder a algum pedido ou pergunta, o feitiço será cancelado, e a concentração precisará ser recomeçada. Apesar disso, um feitiço interrompido NÃO gasta pontos de MANA do Mago. Um Mago também pode interromper um feitiço a qualquer instante, ANTES de fazer o teste da Perícia!

Tentar realizar um feitiço que exija muito tempo de concentração durante um combate é o caminho mais curto para a morte. Um Mago prudente deve ser engenhoso, usando feitiços mais dinâmicos, evitando usar os mais demorados enquanto um adversário brande uma espada à sua frente...
No momento em que realiza o teste da Perícia Magia, o jogador deve rolar 1d12 para verificar se o feitiço funciona ou não. Se o resultado do lance for 1, o feitiço é feito com excelência, e o custo em pontos de MANA *cai pela metade* (arredondado para cima), sendo que o custo não pode ser menor que 1.
No entanto, se o resultado do lance for 12, será uma falha crítica: o feitiço não só terá falhado, como também um efeito colateral mágico muito ruim acontecerá. Consulte a tabela “Choques de Retorno”. Uma falha crítica ao realizar um feitiço consome o custo normal em pontos de MANA.

Em caso de *falha crítica* (12 em um dado de 12 lados) ao testar sua Perícia Magia, jogue 3 dados de seis lados e consulte a tabela de *Choques de Retorno*:

Resultado	***Choques de Retorno*** *(jogue 3d6)*
3	O feitiço não funciona e o mago é teletransportado para bem longe (uns 200 km) de onde estava.
4	O feitiço não funciona e 2d6 Orcs armados e furiosos aparecem ao redor do Mago. Eles sumirão em 1 hora.
5	O feitiço funciona. Com o dobro da eficiência, e no alvo errado! (o Mestre escolhe um aliado ou inimigo)
6	O feitiço não funciona e o Mago o esquece durante 2 semanas, não podendo realizá-lo.
7	O feitiço não funciona. Em vez dele, chovem 10 toneladas de peixes, durante algumas horas.
8	O feitiço não funciona e os pertences do Mago e de seus amigos desaparecem, reaparecendo em seus lugares após 12 horas.
9	O feitiço não funciona, e o Mago cai em um sono profundo de 24 horas de duração. Nada poderá acordá-lo.
10	O feitiço funciona, mas após três dias, em um alvo aleatório, que o Mago estiver observando!
11	O feitiço funciona apenas aparentemente, não passa de uma ilusão que engana o próprio Mago.
12	O feitiço não funciona e um enxame de diversos insetos sai da boca do Mago. Ele não poderá fazer nenhuma ação por 1 hora, pelas contrações e pelo enjoo.
13	O feitiço não funciona e o Mago achará tudo engraçado, gargalhando alto por 3 horas. Não poderá realizar feitiços durante esse período.
14	O feitiço não funciona e todos os objetos que o Mago tocar serão transformados em pó, com exceção de suas roupas. Este efeito acabará depois de três horas.
15	O feitiço não funciona e o Mago ficará cego! Sua visão retornará após 3 horas.
16	O feitiço não funciona e o Mago e seus amigos receberão 2d6+1 de dano por choque.
17	O feitiço não funciona e um Demônio aparece, atacando o Mago e seus amigos. Ele precisará ser destruído. As estatísticas dele são: HABILIDADE 12, ENERGIA 30, MANA 20, arma à escolha do Mestre. O Demônio pode usar 10 feitiços aleatórios, SEM precisar se concentrar! A aparência dele é definida pelo Mestre.
18	O feitiço não funciona e o Mago é transformado em um sapo! (o Mestre decide como reverter...)

FEITIÇOS

Apesar dos Aventureiros não poderem escolher os feitiços que tenham um Gasto de Mana superior a 4 pontos, listamos todos os feitiços disponíveis a fim de que houvesse uma abrangência completa. O Mestre pode ter inventado mais feitiços exclusivos para o mundo em particular no qual se aventuram, e pode permitir que você os escolha. Do mesmo modo, ele pode proibir o uso de certos feitiços da lista dada, se eles forem incompatíveis com esse jogo; sendo esse o caso, simplesmente escolha outro.

FEITIÇO	*Gasto de Mana*	*FEITIÇO*	*Gasto de Mana*
Abrir	1	Sono	2
Energia	1	Visão Aguçada	2
Escuridão	1	Crescer	4
Evitar Projétil	1	Cura Total	4
Força	1	Encolher	4
Fraqueza	1	Encontrar	4
Habilidade	1	Falar com Animais	4
Ilusão	1	Flecha-Serpente	4
Luz	1	Grande Ilusão	4
Medo	1	Invisibilidade	4
Rajada de Fogo	1	Parede	4
Sorte	1	Prender	4
Trancar	1	Voar	4
Contrafeitiço	2*	Banir Mortos-Vivos	6
Imagens-fantasma	2	Barata	6
Levitar	2	Conjurar Esqueleto	6
Línguas	2	Petrificar	6
P.E.S.	2	Teleportar	6
Rajada Mágica	2	Morte	10

** Veja a descrição para mais detalhes.*

LISTA DE FEITIÇOS

Esta é uma lista do que os feitiços podem e não podem fazer. Os efeitos da grande maioria não podem ser evitados pela vítima destinada, e muitos duram por uma certa quantidade de tempo (medidos em minutos do tempo real). Todos os feitiços de Gasto de Mana 1, 2 ou 4 podem ser lançados em apenas 1 turno, sem concentração; os feitiços com Gasto de Mana mais elevado necessitam de *total concentração* para que funcionem.

Abrir (1) – Este é usado apenas para abrir uma fechadura, seja de uma porta, de uma arca de tesouro, uma janela ou qualquer coisa que esteja trancada. Ele também cancela o feitiço *Trancar.*

Energia (1) – Quando lançado, este feitiço pode recuperar a ENERGIA de um Aventureiro em até 6 pontos (jogue 1d6). O índice de ENERGIA não pode ser elevado acima de seu valor *Inicial;* os pontos a mais desse valor serão perdidos. Esse feitiço não pode ser lançado enquanto o mago que o prepara estiver em combate e se um aventureiro lançá-lo em si mesmo, sofrerá um redutor de -2 no seu teste da Perícia Magia.

Escuridão (1) – Este feitiço invoca uma escuridão total sobre uma área circular, com um raio de cinco metros em volta do mago que o lança e com uma duração de 3 minutos. A escuridão extingue toda luz artificial existente e impede a Habilidade *Visão no Escuro.*

Evitar projétil (1) – Este feitiço pode rebater qualquer flecha, lança ou outro projeto que seja lançado sobre o mago que o utiliza. O projétil passa assobiando e cai no chão, sem machucar ninguém.

Força (1) – Este feitiço dota a quem o lança (ou em quem ele for lançado) com a força de um Troll, mas APENAS para erguer coisas pesadas, carregar, puxar ou empurrar. Pode ser muito útil para tirar pedras pesadas do caminho, abrir portas trancadas na marra e coisas do gênero. O Mestre deve ter em mente que a força de um Troll talvez seja grande demais para uma tarefa delicada e julgar os resultados segundo essa

observação. O feitiço dura no máximo 1 minuto ou uma grande tarefa (uma porta trancada, puxar uma corda com três pessoas etc.)

Fraqueza (1) – Este feitiço reduz de 1 a 6 pontos (jogue 1d6) a HABILIDADE da vítima por 5 minutos.

Habilidade (1) – Como no feitiço de Energia, ele recupera a HABILIDADE do Aventureiro, mas somente 4 pontos. O índice de HABILIDADE não pode ser elevado acima de seu valor *Inicial*; os pontos que sobrarem são perdidos. Este feitiço não pode ser usado enquanto o mago que o lançar estiver em combate.

Ilusão (1) – O mago pode usar este feitiço para criar uma ilusão que convencerá uma determinada pessoa, escolhida e apontada para o Mestre antes do feitiço ser lançado. Por exemplo, o mago pode convencer um monstro que o persegue de que existe uma ponte sobre um abismo profundo. A ilusão será imediatamente cancelada se acontecer alguma coisa que a disperse (por exemplo, se o monstro pisar na "ponte" – apesar de nesse caso, já ser tarde demais para o monstro!). Qualquer um que for machucado por uma arma imaginária parecerá ter ficado ferido, mesmo no nível da inconsciência, mas, quando a ilusão acabar, irá acordar e perceber que tudo aconteceu em sua mente. A ilusão dura no máximo 3 minutos.

Luz (1) – O feitiço cria uma luz mágica que brilha com a mesma intensidade de uma tocha. Normalmente é lançado na ponta de um cajado ou de uma tocha. A luz dura cerca de 15 minutos, mas pode ser apagada quando o mago desejar. Uma luz mágica desse tipo é afetada pela *Escuridão.*

Medo (1) – Este feitiço aterroriza uma pessoa escolhida, fazendo-a correr para o mais longe possível de quem o lançou. O efeito dura 2 minutos, depois dos quais a vítima se recupera do medo irracional.

Rajada de Fogo (1) – O feitiço cria uma pequena e dolorida rajada de fogo lançada da ponta dos dedos do mago, num determinado alvo já estipulado. A menos que o alvo em questão consiga *Esquivar-se* da rajada, ou for bem-sucedido em *Testar sua Sorte,* a vítima perderá uma jogada de dado de sua ENERGIA; ou seja, a vítima sofrerá 1d6 de dano. Este feitiço pode ser usado para atear fogo em diversos materiais.

Sorte (1) – Exatamente como no caso do feitiço *Habilidade*, este feitiço recupera a SORTE de um personagem em até 4 pontos. O índice de SORTE não pode jamais ser aumentado acima de seu valor *Inicial;* os pontos restantes ficam perdidos. Este feitiço não pode ser lançado enquanto o mago que o lança estiver em combate.

Trancar (1) – Este feitiço simplesmente tranca uma porta, arca de tesouro ou qualquer outra coisa que possa ser trancada, através de magia, e não permite que o objeto em questão seja aberto por pessoas não autorizadas. O feitiço pode ser removido por um feitiço *Abrir*, ou então caso o mago que originalmente lançou o feitiço para trancar, lance outro *Trancar* sobre o primeiro (desse modo ele não precisa saber o feitiço *Abrir* para voltar a ter acesso à arca!).

Contrafeitiço (2, mais custo adicional) – Este feitiço, que cancela qualquer outro, funciona de um modo bastante complexo. Quando usado, o feitiço automaticamente terá um Gasto de MANA para quem o lançar igual ao gasto do feitiço original a ser cancelado, *mais* 1 ponto de MANA e quaisquer penalidades especiais que possam afetar a quem o lançar. Portanto, para que o *Contrafeitiço* funcione com sucesso, quem o lançar deve reduzir sua Habilidade de *Magia* pelo Gasto de MANA do feitiço que está para afetá-lo ANTES de tentar cancelá-lo. Este feitiço funciona somente contra os feitiços que o mago sabe lançar. Desse modo, o mago ainda deve pagar o Gasto de MANA mesmo que o *Contrafeitiço* falhe.

Exemplo: cancelar uma *Rajada de Fogo* lançada sobre nosso Aventureiro, que tem Habilidade de *Magia* 12, consome-lhe 2 pontos de MANA, se ele conseguir obter 11 ou menos nos dados. No entanto, cancelar um feitiço *Morte* lhe consumiria 11 pontos de MANA (e, nesse caso, também lhe custaria um ano de sua vida), se de algum modo ele conseguisse obter o resultado 2 nos dados.

Imagens-Fantasma (2) – Esta ilusão de alto nível pode convencer uma vítima de que o mago que o lança se transformou em 3 pessoas! Se lutar contra o mago, a vítima terá apenas 1 chance em 3 de escolher o alvo correto. No entanto, todas as 3 imagens irão atacá-lo e todas elas causam ferimentos no oponente! A ilusão dura no máximo 3 minutos.

Levitar (2) – Quem souber esse feitiço, pode lançá-lo sobre objetos, oponentes ou até em si mesmo. Ele libera o objeto afetado dos efeitos da lei da gravidade e faz com que flutue livremente para cima e para baixo sob o

controle de quem o lançou. Para movimentos mais coordenados – como ir para a frente e para trás – será necessário o feitiço *Voar.* A levitação dura no máximo 5 minutos, mas o feitiço pode ser relançado em meio ao vôo (apesar de que, naturalmente, conseguir que ele seja novamente lançado com sucesso significa jogar novamente contra sua Habilidade de *Magia*!). Se o efeito de levitação acabar, o objeto flutuará lentamente até o chão, sem cair de repente.

Línguas (2) – Este feitiço dá temporariamente a quem o lança, ou sobre quem ele for lançado, uma Habilidade em Línguas 12, e, portanto, uma chance de poder estabelecer conversa (apesar de não conseguir ler) em uma determinada língua.

P.E.S. (2) – Com este feitiço, o mago que o lança torna-se repentinamente capaz de comunicar-se por pensamento com uma criatura. Ele não permitirá que chegue a ler palavras ou idéias, mas pode indicar as emoções de uma criatura e o tipo geral de pensamentos. Por exemplo, pode revelar se alguém, que parece ser bastante amigável, realmente o é. Ele não funciona em objetos inanimados, a menos que tenham algum vestígio de inteligência. A duração é de no máximo 1 minuto.

Rajada Mágica (2) – Este feitiço, semelhante ao *Rajada de Fogo,* lança um raio que causa a perda de 1 a 6 pontos de ENERGIA (jogue 1d6). O feixe é composto de puro MANA. Não há meios de evitá-lo, a não ser usando *Contrafeitiço* ou *Parede.*

Sono (2) – Este feitiço, se funcionar, simplesmente fará com que a vítima adormeça por 5 minutos. Se ela for ferida enquanto estiver adormecida, ela acordará (a menos, é claro, que tenha morrido).

Visão Aguçada (2) - Este feitiço simplesmente dá a quem o lança a visão aguçada de uma águia, permitindo-lhe que veja nos mínimos detalhes objetos que estejam a uma distância de até 5 quilômetros e, com menos detalhes, até mais longe. Deve-se lembrar, porém, que até mesmo as águias não podem ver *através* de coisas como montanhas ou paredes. O efeito dura 10 minutos, mas pode ser cancelado antes de seu término.

Crescer (4) – Quando este feitiço for lançado sobre uma pessoa, ou objeto, ele ou ela crescerá a metade de seu tamanho original, em todas as direções. Um escudo com um metro de diâmetro crescerá mais meio metro no diâmetro, enquanto um homem com dois metros de altura passará a ter três metros! Note que as roupas de uma pessoa não irão se esticar com ela, e isso pode ficar muito ruim dentro de uma armadura apertada. O efeito termina após 3 minutos. Lançar o feitiço novamente enquanto o primeiro ainda estiver funcionando fará com que o alvo cresça novamente a metade de seu tamanho atual, e assim por diante!

Cura Total (4) – Este poderoso feitiço pode recuperar os pontos de HABILIDADE, ENERGIA e SORTE de uma pessoa até seu valor *Inicial*. Não pode ser usado enquanto o mago que o lançar estiver em meio a um combate ou em algum outro tipo de encontro, não podendo concentrar-se no feitiço. Se um Aventureiro desejar lançar esse feitiço sobre si mesmo, o Gasto de MANA será removido *após* seu valor ter sido recuperado.

Encolher (4) – Este feitiço funciona exatamente no sentido oposto ao *Crescer,* encolhendo um ser vivo ou objeto em metade do seu tamanho natural em todas as direções. O efeito também dura apenas 3 minutos. Lançar o feitiço novamente enquanto o primeiro ainda estiver em funcionamento fará com que o alvo encolha a metade do tamanho atual e assim por diante.

Encontrar (4) – Este feitiço pode ser usado para encontrar qualquer coisa, desde um veio de ouro em uma mina até a saída de um labirinto. Mas não pode detectar emoções (encontrar alguém com pensamentos maus, por exemplo); e não deve ser usado para procurar coisas pouco definidas (ou seja, desejar encontrar metal provavelmente levaria o mago diretamente para a própria espada). Quando este feitiço é lançado e o mago que o lança está devidamente concentrado no objeto em questão, ele repentinamente sabe em que direção encontra-se o que procura.

No entanto, deve lembrar-se que a direção é sugerida apenas em termos de pontos cardeais (norte, sudoeste ou algo assim) e que não se especifica a distância. Saber que a saída de um labirinto fica ao sul não é de nenhuma ajuda se primeiro for necessário seguir na direção norte para se conseguir chegar à saída. A sensação de saber qual a direção correta permanece na mente por 1 minuto.

Falar com Animais (4) – Este feitiço fornece a quem o lança, ou a outra pessoa, uma Habilidade de *Línguas* equivalente a 12 nas bizarras linguagens usadas por animais e criaturas menos evoluídas. Deve-se notar que muitos animais têm apenas comunicações muito limitadas! O feitiço dura 10 minutos.

Flecha-Serpente (4) – Este estranho feitiço é um achado para os magos que gostam de fazer surpresas desagradáveis às pessoas. O que ele faz, somente, é transformar uma flecha, armada e pronta para ser lançada, em uma cobra venenosa (com HABILIDADE 10 e ENERGIA 4), que imediatamente morde e fere o arqueiro. A cobra automaticamente infringe 4 pontos de dano antes de arrastar-se para longe.

Grande Ilusão (4) – Com base no feitiço *Ilusão,* este feitiço mais sofisticado permite que seja enganado o mesmo número de pessoas que os pontos de *Magia* do mago. Portanto, alguém com *Magia* 12 pode enganar até 12 pessoas com a mesma ilusão. Em todos os outros aspectos, a ilusão funciona exatamente igual ao feitiço *Ilusão*, inclusive com o tempo máximo de 3 minutos de duração. O feitiço pode ser relançado antes de ter acabado.

Invisibilidade (4) – Este feitiço torna quem o lança (ou alguém ou algum objeto em que é lançado) completamente invisível por até 3 minutos. Mas deve-se manter em mente os seguintes pontos: roupas e equipamentos não são afetados pelo feitiço; uma pessoa invisível não é necessariamente uma pessoa silenciosa, e pessoas invisíveis ainda têm de abrir portas, deixar pegadas em terra macia, e assim por diante.

Parede (4) – Lançar este feitiço cria uma parede em volta de uma área de 5 metros de diâmetro, que não pode ser atravessada por nada, durante, no máximo, 5 minutos. Ela ricocheteia flechas, golpes de espada, pessoas, monstros e feitiços (mas o *Contrafeitiço* pode remover a parede). Se alguma coisa que estiver dentro da parede tocá-la, ela desaparecerá imediatamente. A parede não precisa estar cercando o mago que a lança – ela poderia, por exemplo, ser colocada em volta de um importante tesouro, para impedir que ladrões se aproximassem dele.

Prender (4) – A pessoa ou o objeto em quem este feitiço for lançado ficará presa por amarras mágicas, enraizada no local onde se encontra e incapaz de se mover por até 3 minutos. Pessoas presas desse modo ainda podem respirar e mover os olhos, mas não podem fazer muito mais do que isso. Os objetos medindo até 3 metros de altura podem ser mantidos no lugar – então, a queda de um pedregulho pode ser temporariamente interrompida enquanto a de uma geleira não.

Voar (4) – Esse é um feitiço de *Levitar* avançado, o qual permite que o mago (ou quem ou o que for afetado pelo feitiço) mova-se tanto para os lados quanto para cima e para baixo. Ele dura até 5 minutos e pode ser relançado enquanto o mago ainda estiver no ar. Quando o feitiço terminar, a pessoa ou o objeto voador flutuará lentamente até o chão.

Banir Mortos-Vivos (6) – Este feitiço funciona exatamente de modo oposto ao *Conjurar Esqueletos,* pois faz retornar uma criatura morta-viva ao descanso eterno da morte real. Ele funcionará em uma criatura, removendo a força-vital mágica que a animava. Um cadáver banido não pode ser ressuscitado, então esse feitiço também pode ser lançado sobre um cadáver a fim de evitar que ele seja conjurado novamente à vida. Tempo de concentração: 2 turnos.

Barata (6) – Este feitiço com nome tão peculiar é de fato o clássico feitiço dos contos de fada e das lendas: o famoso “transforme-se em uma criatura esquisita”. Este feitiço transformará uma pessoa que tenha falhado em *Testar a Sorte* em uma pequena e insignificante criatura à escolha de quem o lançou. A vítima mantém seu intelecto, mas geralmente fica incapacitada de comunicar-se, a menos que seja usado um feitiço *Falar com Animais.* O efeito é permanente, mas um *Contrafeitiço* (gastando 7 pontos de ENERGIA, lembre-se, impondo um redutor de -6 na Habilidade *Magia*) pode removê-lo. Lembre-se de que o feitiço não transforma as roupas ou pertences da vítima – eles simplesmente permanecem onde estavam quando o feitiço foi lançado. Tempo de concentração: 4 turnos.

Conjurar Esqueletos (6) – Este feitiço necromântico é usado para ressuscitar um cadáver, forçando-o a retornar à vida como um Esqueleto sob o controle de quem o lança. O feitiço exige um ritual com duração de 1 hora para que funcione. Se o cadáver não tiver todos os membros, não será possível fazê-lo crescer depois que ele voltar à vida. Deve-se lembrar ao mago que o morto-vivo não pensa por si mesmo, então, quaisquer instruções dadas a um Esqueleto devem ser bem explícitas se quiserem evitar ser mal interpretadas.

Se não se importar com a idéia de ter tantos ossos andando por seus domínios, o mago pode despender mais esforços e criar vários tipos de mortos-vivos, que gastam os seguintes pontos de ENERGIA: Saqueador de Criptas 7, Guerreiro Esqueleto 7, Zumbi 7, Decomposto 8, Ghoul 8.

Petrificar (6) – Ser transformado em pedra é realmente desagradável, mas é exatamente isso que este feitiço faz. Para evitá-lo, o jogador deve *Testar sua Sorte.* O efeito começa nos pés e vai lentamente subindo pelo corpo da vítima, petrificando-a e a suas roupas e equipamentos, conforme for fazendo efeito. A vítima perde 1 ponto de ENERGIA a cada duas séries de ataque e isso continuará até ter sido transformada completamente em pedra – quer dizer, a menos que seja usado um *Contrafeitiço,* ou o feiticeiro que o lançou seja morto; e nesse caso, os efeitos serão revertidos até que a vítima se recupere totalmente. Se a vítima morrer antes disso acontecer, ela não voltará a sua forma viva e permanecerá como estátua para sempre. Tempo de concentração: 3 turnos.

Teleporte (6) – Teleportar é ir de um lugar para outro num piscar de olhos, saindo e chegando quase que no mesmo instante. Um feiticeiro, usando esse meio de transporte, pode ir a qualquer lugar em um raio de dez quilômetros em um único salto, e pode levar consigo o que couber em suas mãos (isso pode até mesmo incluir um ser humano). O mago que o lança não precisa conhecer em detalhes o lugar para onde está indo; o feitiço automaticamente o impede de reaparecer dentro de uma montanha ou no fundo do mar – mas, é claro, apenas se o feitiço funcionar direito! Tempo de concentração: 2 turnos.

Morte (10) – Esta é a grande conjuração do livro de feitiços de qualquer mago do mal. Ele quase nunca será usado por um Aventureiro, a não ser na pior das circunstâncias. Se ao jogar contra a Habilidade *Magia* o mago for bem-sucedido, a vítima morre, de repente. Não existe como *Testar a Sorte* para evitar seus efeitos. É de pouco consolo para a vítima saber que um feiticeiro, ao lançar este feitiço, perde 10 pontos de seu MANA e 1 ano de vida em um único instante. Tempo de concentração: 5 turnos.

RAÇAS NÃO-HUMANAS

A maioria dos Aventureiros será de origem humana. Afinal de contas, a maior parte da população de Allansia é constituída de humanos, e as outras raças geralmente tentam manter-se afastadas umas das outras. No entanto, ocasionalmente, existem aventureiros Elfos e Anões, então, aqui seguem-se algumas observações necessárias caso você venha a jogar como um deles (se seu Mestre permitir que personifique um dos dois em seu jogo):

Personagens Anões

Anões são, como seus nomes bem o dizem, humanóides pequenos, famosos por sua grande habilidade em mineração, em contar longas histórias, beber e manejar machados de batalha. Eles usam roupas cor de terra, têm um jeito simples de falar e não confiam em nada nem em ninguém. Eles abominam e desprezam as raças não-humanas que praticam o mal (Orcs, Goblins, Trolls etc.); e pode-se ter certeza de que voarão em frenesi louco para matar qualquer dessas criaturas à simples visão de uma delas. Suas armas favoritas são, como já dissemos, machados de batalha, e consideram todo tipo de magia com muito receio. Alguns Anões não se dão muito bem com os Elfos, considerando-os intelectuais e estranhos demais; mas já tem havido muitas parcerias notáveis, em aventuras, entre um Elfo e um Anão.

Há poucas restrições quanto aos personagens Anões. No entanto, um Anão *deve* ter pelo menos 1 ponto de Perícia em *Machado, Conhecimento do Subterrâneo* e *Visão no Escuro.* Um feiticeiro Anão é muito raro. Eles normalmente levam um machado como parte de seu equipamento. <u>Modificadores raciais</u>: como os Anões são bem robustos, sua força é útil em combates – eles recebem um bônus de +1 ao dano de seus ataques. Anões também ganham um bônus de +1 ao realizar testes com suas Perícias naturais (Conhecimento do Subterrâneo e Visão no Escuro) *se estiverem em masmorras, cavernas etc*. Em compensação, um Anão tem um redutor de -1 em seu MANA *Inicial*, se ele decidir se tornar um Mago. E também sofrem uma penalidade de -1 nas Perícias *Cavalgar* (cavalos) e *Saltar*.

Personagens Elfos

Os Elfos são notoriamente tímidos quanto a se misturarem com humanos, que eles consideram frívolos, caóticos e ignorantes, como se fossem crianças a quem se permitiu correr livremente pelo mundo. A maioria dos Elfos, como se deve imaginar, possui exatamente as qualidades opostas às citadas acima, sendo muito letrados, pacíficos e sérios. Eles gastam muito tempo de suas vidas cuidando das árvores de suas casas nas florestas, e ocasionalmente guerreando com os Orcs, que queimam suas amadas plantas. Os Elfos são os

guardiões da sabedoria de muitos assuntos, incluindo história antiga, ciências naturais e, acima de tudo, magia. A Magia dos Elfos, em sua forma mais pura, é realmente muito complicada para ser memorizada, mas atualmente é vista muito raramente no mundo fora de seus recantos florestais.

Um aventureiro Elfo é uma grande raridade e ele pode ser fator de surpresa e curiosidade em algumas áreas remotas. É possível que ele seja um pouco rebelde, já que se afastou do modo de vida dos Elfos; mas ainda assim mantém muitas qualidades de sua raça. Qualquer personagem Elfo *deve* ter pelo menos 1 ponto de Perícia em *Arco e Flecha, Conhecimento das Florestas* e *Magia.* Eles normalmente carregam consigo um arco longo como parte de seu equipamento, além de sua espada, e geralmente usam roupas em tons de verde. Modificadores raciais: por nascerem com um talento natural para a magia, elfos ganham um bônus de +1 em seu MANA *Inicial.* Em compensação, como são mais franzinos, possuem um redutor de -1 no dano de seus ataques.

Dinheiro e Equipamento

Uma das principais razões para tornar-se um Aventureiro é, obviamente, obter fama e fortuna. A fama vem com explorações corajosas, por fazer tantas coisas ousadas que os menestréis sentem-se seguros de que, se cantarem uma canção sobre suas aventuras em uma terra distante, ela será ouvida até o final sem nenhuma interrupção. A riqueza vem praticamente do mesmo modo, e normalmente é tão difícil de ser obtida quanto a fama.

A unidade monetária básica em Allansia (e também em *Titan*) é a moeda de ouro (abreviada como MO). Há também as moedas de prata (MP), que podem ser trocadas na razão de 10 MP = 1 MO. Diferentes áreas produzem várias moedas, com diferentes denominações, para facilitar o troco, mas uma moeda de ouro vale a mesma coisa em todos os lugares.

Personagens Iniciantes

Quando deixar sua confortável vida anterior para trás e começar a viagem, um Aventureiro poderá carregar somente o mínimo em termos de equipamentos:

- uma arma, na qual ele tenha o maior ponto de Perícia ao usá-la (provavelmente uma espada);
- roupas, não da melhor qualidade, mais alguns pedaços de cota de malha e placas de metal para servirem como armadura;
- uma mochila, usada para carregar suprimentos e qualquer tesouro que venha a encontrar;
- uma pequena quantidade de comida (conhecida em termos de jogo como Provisões)
- opcional, um cavalo, com sela e rédeas;
- dinheiro, de 1 a 6 moedas de ouro (jogue 1d6).

Quando os Aventureiros eventualmente obtiverem algum dinheiro, eles poderão comprar itens mais exóticos na cidade ou no povoado mais próximo. O Mestre dirá aos jogadores exatamente o que eles podem ou não comprar, e pode até mesmo lhes dar algumas pistas quanto ao que os Aventureiros precisarão para sua expedição.

LUTAR EM COMBATES

Normalmente o combate é a parte mais excitante de um jogo de *Dungeoneer,* pois é quando os Aventureiros chegam mais perto do fracasso e da morte. Também é quando suas habilidades e feitiços mais importantes são usados, e quando quase tudo pode acontecer (e normalmente acontece!).

Os Dados

Os dados podem ser usados no jogo para produzir uma grande quantidade de números. As usuais jogadas de 1-6 ou 2-12 são simples. Ocasionalmente, as regras ou um Aventureiro indicarão um número que esteja na média de, digamos, 1-3 ou 2-7. Listamos abaixo algumas das jogadas mais comuns e como determiná-las em termos de jogo:

1-6: jogue um dado de seis faces (1d6)
1-12: jogue um dado de doze faces (1d12)
2-12: jogue dois dados e some os pontos (2d6)
3-18: jogue três dados e some os pontos (3d6)
1-3: jogue um dado; se o resultado for 4, 5 ou 6, reduza três pontos (1d6-3)

2-7: jogue um dado e some um ponto (1d6+1)
2-4: exatamente como 1-3, mas depois de jogar o dado e reduzir, some um ponto (1d6-3+1)

Acertos Automáticos, Perdas Automáticas
Já que existe quase sempre uma chance de fazer-se alguma coisa (a menos que seja completa e totalmente impossível), você deve anotar que ao *obter 1 em 1d12 sempre tem-se sucesso, exceto na seqüência de combate.* Isso se aplica se um Aventureiro estiver lançando um feitiço, verificando outra Perícia, *Testando a Sorte* ou qualquer outra coisa. No entanto, essa regra *não* se aplica à luta quando se está na seqüência de combate – veja *Golpes Poderosos e Trapalhadas,* mais adiante.
Se houver uma boa chance de alguma coisa acontecer, digamos um Aventureiro ter que tirar 11 ou menos em dois dados, um resultado de 1 indicará que alguma coisa de especial aconteceu. Seu Mestre lhe dirá exatamente o que houve, mas isso poderia incluir um feitiço de *Sono,* fazer uma pessoa dormir por duas vezes o tempo normal, uma flecha acertar alguém bem no olho, ou qualquer coisa que o Mestre considerar apropriado para a situação.

Mas é claro que há sempre uma chance, apesar de remota, de que alguma coisa saia errada. Portanto, você deve tomar nota que *um resultado 12 sempre falha,* ***exceto*** *na seqüência de combate.* Afinal, um Aventureiro pode ter a Habilidade *Esquivar-se* 18 e ainda assim falhar de vez em quando – e isso é possível, pois ninguém é perfeito!

Combate Contra Um Oponente

A seqüência básica de combate apresentada aqui é usada sempre que um Aventureiro está lutando com outro ser vivo, seja outro ser humano ou um imenso monstro salivante vindo das profundezas do inferno. Nós trataremos da luta com mais de um oponente mais adiante. Os oponentes com mais de 1 ataque (normalmente com muitos membros, muito grandes ou muito hábeis) devem ser tratados como oponentes múltiplos.

Quem ataca primeiro?
A seqüência de combate é arranjada para que tanto o Aventureiro quanto seu oponente ataquem um ao outro ao mesmo tempo, em vez de um depois do outro. Se ambos os combatentes estão cientes da presença do outro, não há necessidade de saber-se quem foi o primeiro a ser ferido. Se os oponentes começam a lutar a uma certa distância um do outro, a ordem de movimentação é a seguinte: primeiro os Bandidos dizem o que vão fazer, seguidos então dos Aventureiros; então os dois grupos movem-se ao mesmo tempo. Isso dá aos Aventureiros a pequena vantagem de poderem responder ao que seus oponentes estão fazendo, mas pouca coisa além disso. Lembre-se que armas de projéteis (arcos e flechas e outras armas lançáveis) e magia podem ser usadas com eficiência se o inimigo estiver a uma certa distância.

A Seqüência de Combate
Primeiro, seu Mestre tomará nota da HABILIDADE e da FORÇA de seu oponente, além de suas Perícias, se forem relevantes. O Mestre estará atuando como seu oponente no decorrer do combate. Cada personagem também precisará de um dado de 12 lados, chamado aqui de **"1d12".** A seqüência de combate é como se segue:

1 – O Mestre joga o 1d12 para o oponente. O resultado é somado à Perícia de luta apropriada ao oponente ou – se não houver nenhuma disponível – a seus pontos de HABILIDADE atuais. O Mestre verifica se deve aplicar algum modificador, por exemplo, quando houver luta em espaços exíguos ou na escuridão, e soma ou subtrai esse valor do total (todos os modificadores são indicados nas listagens que se seguem). O total final obtido é a Força de Ataque do adversário. Se for obtido 1 ou 12, consulte a seção *Golpes Poderosos e Trapalhadas.*

2 – O jogador lança 1d12 para seu Aventureiro. O resultado é somado a sua Perícia de luta ou – se não houver nenhuma disponível – a sua HABILIDADE atual. Quaisquer modificadores das condições de luta são somados e subtraídos desse valor. O final total é então a Força de Ataque do Aventureiro. Se for obtido 1 ou 12 no dado, consulte a seção *Golpes Poderosos e Trapalhadas.*

3 – Os totais são comparados. Se a Força de Ataque do Aventureiro for maior que a de seu oponente, ele o feriu; vá para o parágrafo 4. Se a Força de Ataque do oponente for maior, o Aventureiro é que foi ferido: vá para o parágrafo 5. Se as duas Forças de Ataque forem iguais, os golpes foram bloqueados ou evitados: retorne ao parágrafo 1 e comece uma nova Série de Ataque.

4 – O Aventureiro deveria jogar um dado contra a Tabela de Danos, procurando na lista a arma que está usando. SORTE ou armadura podem ajustar esse valor. O número fornecido na Tabela é reduzido da ENERGIA de seu oponente. Vá para o parágrafo 6.

5 – Quando o adversário ferir o Aventureiro, o Mestre confere o dano causado pela arma em questão, jogando o dado equivalente. A SORTE do Aventureiro ou sua armadura podem ajustar esse valor. O número fornecido pelo resultado do dado da arma é o valor do dano causado ao Aventureiro, subtraindo-o de seus pontos de ENERGIA.

6 – Todos os envolvidos fazem os ajustes devidos em suas ENERGIAS e em sua SORTE, se a tiverem usado.

7 – Se a ENERGIA do oponente cair para zero ou menos, ele está morto. Se não, a luta continua: retorne ao parágrafo 1 e comece nova Série de Ataque. Se a ENERGIA do Aventureiro cair para zero ou menos, ele deve estar morto: veja a seção *Inconsciência e Morte*. Se não, retorne ao parágrafo 1 e comece nova Série de Ataque.

Danos

É bastante óbvio que acertar alguém com um gigantesco machado de batalha o ferirá muito mais do que acertá-lo com um travesseiro de penas; a tabela a seguir indica o dano que várias armas causam à ENERGIA.
O combatente que tiver ferido seu oponente deve jogar um dado e olhar o resultado em relação a sua arma na Tabela de Danos. O número fornecido é o “total de pontos de danos” que o personagem deve deduzir de sua ENERGIA devido aos ferimentos recebidos.
Note que um personagem pode “enfraquecer” um golpe a qualquer hora para reduzir a quantidade de “danos” causados a um oponente, normalmente como uma espécie de prelúdio para pedir-lhe que se renda. O personagem só precisa dizer que o está fazendo; o dano causado será reduzido para somente 1 ponto.
É claro que armas de longo alcance, como arco e flecha, não podem ser usadas em combate corpo a corpo, mas nós as incluímos aqui como parte do total; a seção que lida com *Armas e Projéteis* encontra-se mais adiante.

Tabela de Danos

Arma	*Dano*
Arma de Haste*	2d6-1
Cajado/Bastão	1d6-2
Clava/Porrete	1d6-1
Espada Curta (Gládio)	1d6
Espada de Duas Mãos (Montante ou Bastarda)**	1d6+2
Lança	1d6+1
Machado de uma Mão	1d6+1
Machado de Guerra (Duas Mãos)***	1d6+3
Punhal	1d6-1
Maça/Martelo de Combate (uma mão)	1d6
Dardo	1d6-2
Flecha	1d6

Punhal de arremesso	1d6-1
Virote de Besta	1d6
Soco/chute, tamanho humano	1 ou 2 pontos de dano
Soco/chute, tamanho grande	1 a 3 pontos de dano
Mordida/garra, pequena	1 ou 2 pontos de dano
Mordida/garra, grande	2 a 4 pontos de dano
Mordida/garra, muito grande	1d6+2

** Usar qualquer tipo de arma de haste (alabarda, guisarme, glaive, falcione etc.) reduz 2 pontos de HABILIDADE de quem a brande, a menos que o Aventureiro tenha uma Perícia para usar a arma. Essas armas são usadas com as duas mãos, e podem ficar* ***presas*** *ao atingir o alvo. Veja a arma Machado de Guerra, abaixo.*
*** Espadas de Duas Mãos são difíceis de controlar durante combate, e reduzem 2 pontos da HABILIDADE de quem a usa, a menos que o Aventureiro tenha uma Perícia no uso dessa arma.*
**** Um Machado de Guerra deve ser manejado com as duas mãos, e pode ficar* ***preso*** *ao atingir seu alvo. Jogue 1d6: um resultado de 1 a 3 indica que o machado (ou arma de haste) ficou preso – e o personagem precisará de 1 turno para removê-lo do lugar (o que o deixará desprotegido).*

Armas menos ortodoxas – mesas, canecas de cerveja, pedras etc – necessitam de uma consideração especial e portanto serão abordadas em uma seção à parte, mais adiante.

Golpes Poderosos e Trapalhadas

De um modo semelhante aos acertos e erros automáticos descritos anteriormente, há vezes em que um Aventureiro é capaz de acertar o oponente com um golpe tão forte ou tão certeiro que a vítima simplesmente cai morta no chão! Isso é chamado de *Golpe Poderoso.*

Um *Golpe Poderoso* sempre ocorre quando um Aventureiro, ou seu adversário, obtém 12 ao determinar sua Força de Ataque (veja a seqüência de combate fornecida anteriormente). Quando isso acontece, a vítima em questão fica automaticamente reduzida a uma ENERGIA -1: mortalmente ferida, se for um Aventureiro, e, morta, no caso de um oponente.

Se os *dois* combatentes tirarem 12, ambos conseguem bloquear o golpe um do outro, mas suas armas **quebram**! Criaturas que usam mordidas ou garras não são afetadas quanto a isso, mas perdem 2 pontos de ENERGIA. Um Aventureiro com uma arma quebrada deve encontrar uma nova arma ou continuar a lutar desarmado (veja a seção *Combate Desarmado*).
Em sentido inverso, se um combatente obtiver 1 ao jogar o dado para determinar sua Força de Ataque, ele causará uma *Trapalhada* em seu próprio golpe e falhará em acertar seu oponente, tendo ao final um dos seguintes resultados:

- Se as Forças de Ataque indicam que ele teria acertado seu oponente (ou seja, mesmo tendo obtido 2 nos dados seu total ainda é maior do que o de seu adversário), o resultado torna-se equilibrado, indicando um empate.

- Se o resultado foi um empate, o oponente então feriu o personagem atrapalhado – jogue para verificar os danos como normalmente.

- Se o resultado foi um ferimento para o personagem atrapalhado, seu oponente pode somar 1 ponto ao resultado do dado na Força de Ataque do próximo turno.

Usando a SORTE em Combates

Num combate, um Aventureiro pode, se desejar, usar sua SORTE, seja para infringir um ferimento mais grave a seu oponente, seja para minimizar os efeitos de um ferimento causado a ele próprio. *Observação:* essa modificação *não* se aplica aos *Golpes Poderosos* ou às *Trapalhadas.*
Se um Aventureiro acabou de ferir um oponente, ele pode *Testar a Sorte* como descrito antes. Se for bem-sucedido e tiver sorte, ele pode infringir um ferimento grave, e somar mais 2 pontos ao resultado quando jogar o dado para verificar o dano de sua arma.

Se o Aventureiro tiver sido ferido nesse instante, ele tem direito de *Testar a Sorte* numa tentativa de minimizar o dano. Se tiver sorte, ele pode reduzir 2 pontos do resultado do dano causado por seu oponente. Se, no entanto, ele for azarado, seu oponente soma mais 1 aos pontos de seu dado.
Lembre-se: um Aventureiro deve subtrair 1 ponto de seu valor de SORTE sempre que *Testar sua Sorte.*

Usando* Esquivar-se *em Combate
A Perícia *Esquivar-se* pode ser usada em combate para evitar os golpes de um oponente. O Aventureiro deve declarar, *antes* dos dois personagens jogarem para determinar sua Força de Ataque, que ele tentará *Esquivar-se* dos golpes do oponente em vez de enfrentá-lo. A seqüência de combate então prossegue como normalmente, a não ser pelo fato de que o Aventureiro joga 1d12 e soma o resultado a seu valor de *Esquivar-se* em vez de somá-lo à sua HABILIDADE ou à Perícia de sua arma. Os valores são comparados como habitualmente. Um resultado de 1, tirado pelo Aventureiro, significa que ele definitivamente falhou em esquivar-se.
Se o total do Aventureiro for maior, ele consegue evitar os golpes de seu oponente, mas ele próprio não lhe causa nenhum ferimento. Porém, na *próxima* Série de Ataque ele tem a opção de:

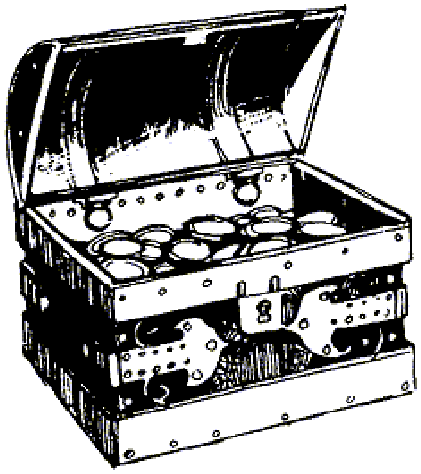
(1) escapar do combate e (se tiver essa habilidade) lançar um feitiço sobre seu oponente na próxima série de ataque, ou

(2) somar um bônus de 1 ponto à sua HABILIDADE ou Perícia de arma se ele agora desejar atacar.

Se o total do oponente for maior, ele acerta e joga o dado para obter os danos como normalmente.
A Habilidade *Esquivar-se* também pode ser empregada para desviar-se de um projétil, como uma flecha ou um virote de besta. O Aventureiro deve estar consciente de que o projétil está se aproximando, e então jogar 1d12, cujo resultado será igual ou menor do que seu valor de *Esquivar-se*. No entanto, já que as flechas viajam em grande velocidade, há um redutor de -10 pontos se a flecha ou o dardo for disparado de uma curta distância, -8 pontos se for lançada de uma distância média, e -6 pontos se disparada de longa distância.
Observação: com esses modificadores extras, talvez seja quase impossível obter o valor de *Esquivar-se* de um Aventureiro para que tenha sucesso – a regra de que 1 sempre funciona *não* se aplica a esse caso em especial; portanto, um Aventureiro com uma Habilidade de *Esquivar-se* igual a 9 não poderia evadir-se de uma flecha disparada de uma curta distância ou média distância.

Inconsciência e Morte

Nas regras originais dos livros-jogos solo, qualquer um cuja ENERGIA caísse para zero morreria. Porém, se existem camaradas que podem ajudar um Aventureiro, é muito mais justo permitir-lhe uma chance de sobrevivência, não importa que ela seja mínima.
Se a ENERGIA de um Aventureiro for reduzida a zero, ele fica inconsciente. Se sua ENERGIA for reduzida a -1, ele foi mortalmente ferido. Se sua ENERGIA cair para -2 ou menos, ele foi feito em pedaços e está irrefutavelmente morto!
Os personagens *inconscientes* recuperarão a consciência entre 2 ou 12 minutos (jogue 2d6) após terem desmaiado. Quando acordarem, terão apenas 1 ponto de ENERGIA.
Um Aventureiro *mortalmente ferido* necessita de assistência dos outros para poder se recuperar. Após um tempo em torno de 1 a 6 minutos (o Mestre joga um 1d6 para descobrir quanto tempo) será tarde demais. Somente poções e feitiços podem reviver um personagem em tal estado; eles devem ser usados para elevar a ENERGIA do Aventureiro acima de zero. Se não forem bem-sucedidos, o pobre Aventureiro sangrará até a morte.



Observações: (1) se todos os outros Aventureiros estiverem ocupados, o oponente de um Aventureiro gravemente ferido pode continuar a acertá-lo até ter certeza de que ele está definitivamente morto.
(2) se um personagem estiver sozinho, ele não se recuperará de seu ferimento mortal.
(3) essas regras se aplicam somente aos Aventureiros, não a seus oponentes.

Ataques surpresa

Haverá ocasiões em que alguma coisa pula das sombras e surpreende os Aventureiros ou, inversamente, em que os próprios Aventureiros adentrarão um aposento e pegarão um monstro de surpresa. Portanto, seu Mestre simplesmente o informará que você surpreendeu um oponente, ou talvez o oposto. No entanto, um Aventureiro com a Habilidade *Conscientização* pode tentar realizar uma jogada bem-sucedida contra sua habilidade, que então negará o resultado anterior. Se alguém num grupo é surpreendido, os outros componentes no outro lado podem tentar disparar arcos ou armas de projéteis, ou lançar um feitiço, antes de aproximarem-se para um combate corpo a corpo. Dependendo da distância entre os grupos e a velocidade com que se aproximam, arqueiros e feiticeiros poderão lançar um segundo disparo.

Também poderá haver ocasiões quando um oponente está completamente incapacitado, ou não está ciente da presença de seu atacante, e acertá-lo é pouco mais do que mera formalidade. Isso é conhecido como *Ataque Surpresa*. Fazer um *Ataque Surpresa* é muito simples. Seu Mestre determina que você está em posição de fazer isso, então você deve tentar jogar 1d12, cujo resultado deve ser igual ou menor do que sua HABILIDADE ou sua Perícia de arma, com um bônus de 3 pontos em ambos os casos. Um resultado 12 é um erro automático; e 1 tem o mesmo efeito que um *Golpe Poderoso*. Se o ataque acertar normalmente, o personagem tem a opção de causar um dano normal ou simplesmente tirar 1 ponto de ENERGIA do oponente, deixando-o inconsciente por 2 a 12 minutos.

Armadura

A Tabela de Danos foi cuidadosamente construída com um fator já considerado como parte dela: ela conta com a armadura. Cada Aventureiro usa alguns pedaços de armaduras, normalmente o suficiente para diminuir o choque de alguns golpes, mas que não o deixe muito lento quando precisar correr. Na prática, essa armadura normalmente tem a forma de uma cota de malha, um elmo, ou uma capa de couro endurecido, e talvez alguns pedaços de metal costurados num *kilt* de couro. Poucos aventureiros carregam escudos: ao mesmo tempo que fornecem pouca proteção extra, como qualquer guerreiro lhe dirá, nos confins de um corredor de masmorra, são usualmente mais um empecilho do que uma ajuda.

A maioria dos oponentes que encontrar um grupo de Aventureiros também estará protegida, ou por armadura ou por um couro duro e resistente – ou (no caso dos Orcs e Trolls) por ambos!

Se um personagem, Aventureiro ou adversário, remover sua armadura e lutar sem ela, todas as vezes que se calcular o dano, deve-se somar mais 3 pontos aos dados.

Escudos

É comum encontrar Aventureiros portando escudos de diversos tamanhos, formas e materiais de composição. Alguns ostentam brasões de títulos da nobreza, visíveis a dezenas de metros de distância, enquanto outros fazem a contagem de inimigos vencidos com pinturas sobre a superfície do equipamento. De toda maneira, os personagens que decidirem utilizar escudos para a defesa deverão obedecer a seguinte mecânica:

Um escudo evita o dano de acordo com uma probabilidade relacionada proporcionalmente ao tamanho. Um Escudo pequeno, por exemplo, tem 4 chances em 1d12 de bloquear um ataque. Para ter o direito de usufruir a defesa do escudo, o jogador deve declarar ANTES de cada Série de Ataque que pretende bloquear. Se o adversário *vencer* na jogada para verificar a Força de Ataque, então o defensor pode fazer a jogada de defesa do escudo.

Escudo	*Chance*	*Preço*	*Peso*	*Observações*
Broquel	3/12	5 MO	2kg	35 cm de diâmetro
Escudo Pequeno	4/12	10 MO	4kg	60 cm de diâmetro
Escudo Médio	2/6	15 MO	7kg	85 cm de diâmetro
Escudo Grande	3/6	25 MO	12kg	1,10 m de altura, modificador: -2

Notas: um escudo toma o uso de um braço. Criaturas com vários membros podem carregar tantos escudos quanto puderem, ganhando o benefício de cada um deles, mas em compensação perdem um ataque a cada escudo utilizado. O *Escudo Grande*, por seu tamanho e peso, oferece um redutor de -2 em testes de Perícias que exijam precisão e destreza, como *Arco e Flecha, Escalar, Nadar, Saltar, Esquivar-se, Abrir Fechaduras, Fuga e Magia.*

Armas Diferentes
Ocasionalmente um personagem pode encontrar-se em meio a uma luta usando um objeto que normalmente não é considerado como arma! Isso poderia incluir um item de mobília (principalmente quando se está numa luta num bar!), uma caneca de cerveja, uma pedra ou qualquer coisa que estiver à mão! Lutar com uma arma desse tipo é normal, mas a HABILIDADE do personagem fica diminuída em 2 pontos quando o objeto pode ser usado com uma mão, ou em 3 pontos se o objeto é maior e for necessário usar as duas.
Normalmente será necessário jogar contra a Habilidade de *Força* e ser bem-sucedido para lutar com certos objetos grandes tais como mesas, pedregulhos, árvores etc – o Mestre o informará!
A lista a seguir detalha os danos causados pelas mais comuns armas não-ortodoxas quando se conseguiu um bom resultado nos dados. O Mestre informará a você que dano outros itens fazem, baseado nesses exemplos típicos:

Segurando na mão
Banco – como espada
Cadeira – como clava
Mesa – como Espada de Duas Mãos
Árvore – como Mordida muito grande

Arremessando
Caneca de cerveja, prato – como flecha
Pedra, leve – como dardo de besta
Pedra, pesada – como Machado de Duas Mãos
Pedregulho, imenso – como Arma de Haste
Árvore – como Mordida muito grande

Combate Desarmado

Lutar sem armas é uma Perícia especializada; mas pode tornar-se uma necessidade se um personagem tiver o infortúnio de quebrar ou perder sua arma. Além disso, muitos monstros e criaturas são ótimos lutando com os dentes e as garras. É claro que ter uma Habilidade de *Combate Desarmado* ou de *Força* ajudará um pouco a recuperar o equilíbrio.
Lutar com as mãos nuas significa exatamente a mesma seqüência de combate que lutar com uma arma e, um personagem com Habilidade em *Combate Desarmado* pode usar esse valor em vez de sua HABILIDADE. Personagens pouco acostumados a lutar sem arma devem reduzir 4 pontos de sua HABILIDADE durante essa luta, a menos que tenham Habilidade *Força* ou atualmente estejam sob os efeitos de um feitiço de *Força*, e nesses casos é necessário que reduzam 2 pontos de sua HABILIDADE.
Qualquer personagem cuja ENERGIA seja reduzida a zero ou 1 ponto, por um oponente, numa luta com as mãos nuas não morrerá imediatamente; em vez disso, ele ficará inconsciente entre 2 e 12 minutos. Um personagem cuja ENERGIA fique reduzida a -1 ou menos, por um oponente desarmado, morrerá ou, no caso de um Aventureiro, ficará mortalmente ferido. Resumindo, nada disso se aplica a feras que usam suas garras e dentes para lutar; essas criaturas são consideradas armadas!

Projéteis

Armas de projéteis incluem arco e flecha, dardos e punhais de arremesso. Projéteis também podem incluir qualquer coisa que possa ser lançada – em um lugar pequeno, todo tipo de coisas estranhas podem estar à mão. Projéteis normalmente são disparados ou jogados antes de os personagens entrarem em combate corpo a corpo, e combinam muito com locais ao ar livre. Na verdade, é mesmo muito difícil errar um alvo que esteja a poucos passos de distância, e quem tentar usar uma arma do tipo arco e flecha em um combate corpo a corpo deveria ser tratado como se estivesse desarmado, com todas as penalidades que isso traz.
A primeira coisa é decidir qual a distância em que está o alvo, como isso afeta a chance de acertar. Vale a pena mencionar que um alvo deve estar parcialmente visível para que se possa acertá-lo. Procure o projétil ou seu equivalente, na Tabela de Distância seguinte:

Tabela de Distância

Arma		*Distância em metros*	
	Curta	*Média*	*Longa*
Arco e flecha	0-50	51-90	91-250
Besta	0-18	19-50	51-180
Dardo	0-10	11-20	21-40
Punhal de Arremesso	0-8	9-18	19-24
Objeto leve	0-10	11-20	21-30
Objeto mediano	0-7	8-14	15-22
Objeto pesado	0-4	5-8	9-12

Atirar

Um arco ou outra arma de projétil é disparada com precisão, obtendo-se um resultado menor ou igual à Perícia da arma ou ao valor da HABILIDADE, em dois dados. No entanto, existem modificadores que devem ser aplicados (veja na tabela abaixo) – e eles são cumulativos! “Alvo muito pequeno” significa que ele tem menos de 30 centímetros de altura. “Alvo pequeno” significa que está entre 30 e 90 centímetros (como base de comparação, um Anão normalmente tem cerca de 110 centímetros de altura). As regras relativas ao resultado de 12 (um *Golpe Poderoso*) e 1 (uma *Trapalhada*) também se aplicam a essa jogada – que deve causar alguns acidentes espetaculares, ou possivelmente alguns tiros especialmente certeiros! Disparo de arco pode ser tentado na maioria das situações; se houver dúvida, o Mestre informará. No entanto, certas situações farão realmente acertar um alvo escolhido muito difícil. Disparar um tiro enquanto estiver em combate corpo a corpo normalmente não é permitido. Lançar uma flecha no combate de alguém é permitido, se o arqueiro em questão não estiver envolvido em nenhum combate; mas note que existe um grande modificador e a chance de tragicamente acertar um aliado em seu erro.

Veja os seguintes Modificadores de distância:

	Modificador
Distância média	-3
Distância longa	-6
Alvo muito pequeno	-4*
Alvo pequeno	-2*
Alvo em movimento	-1
Atirador em movimento	-1
Alvo obscurecido	-1**
Atirar para a frente	-1
Atirar em combate	-5***
Lançar em combate	-3***

** - Se, digamos, 75% de um alvo de tamanho humano estiverem obscurecidos, a porção restante deve ser julgada como sendo um alvo inteiro no que se refere ao tamanho. Nesse exemplo, julgaríamos que o quarto restante do ser humano que permanece visível seria um Alvo Pequeno (-2), três quartos obscurecidos (-3).*

*** - Por quarto de alvo obscurecido, máximo de -3.*

**** - Se o tiro errar o alvo pretendido, o personagem deve jogar novamente, como se estivesse atirando ou jogando alguma coisa sobre o alvo mais próximo. Se for bem-sucedido, esse personagem é acertado, seja ele inimigo ou membro do grupo ao qual pertence o atirador.*

Lançar

Lançar um projétil funciona exatamente do mesmo modo que Atirar, a não ser pelo fato de que nesse caso usa-se a Perícia de *Força*, se for possível. Todos os modificadores listados acima, com exceção de “atirar para a frente”, também se aplicam ao projétil sendo lançado.

Cura e Recuperação de Características

É possível que muitas vezes, durante uma aventura, as características de um Aventureiro sejam reduzidas, por ferimentos, magia, maldições, freqüente má sorte ou outras causas. Porém, nem tudo está perdido, pois há muitos meios pelos quais os valores de um personagem podem ser recuperados até o normal.

Habilidade
O valor de HABILIDADE de um personagem não será muito alterado no decorrer da aventura. O que quase sempre ocorre a ela, ou a uma Perícia em particular, é fornecer uma adição ou redução temporária da duração de uma luta ou encontro particular. Com maior freqüência, uma arma encantada (digamos, uma Espada Mágica) pode ser somada à habilidade da arma do Aventureiro sempre que ela for usada. É claro que se deve sempre lembrar que um Aventureiro pode usar somente uma arma desse tipo, em qualquer combate individual, e que não se pode receber os benefícios acumulados por usar duas armas mágicas! Muito ocasionalmente, uma armadilha ou algum outro tipo de imprevisto especial pode reduzir a HABILIDADE de um Aventureiro de modo mais permanente, como um ferimento causado ao braço da arma, por exemplo.
A HABILIDADE pode ser recuperada (em parte ou totalmente, dependendo do método utilizado) ao beber uma dose de uma Poção de Habilidade, se houver disponível, ou lançando um feitiço de *Habilidade* ou *Cura Total*. *Se tais feitiços não puderem ser usados, é possível que um feiticeiro, ou um curandeiro de uma cidade próxima, possa lançar um desses por uma pequena taxa de, digamos, 100 Mos por ponto de HABILIDADE recuperado.* O Mestre poderá resolver se essa possibilidade existe ou não.

Energia
Essa segunda característica se modificará constantemente no decorrer da aventura, já que monstros, exaustão e várias outras penalidades cobram seu preço do Aventureiro. ENERGIA pode ser rapidamente recuperada consumindo-se comida e bebendo-se, que são expressos em termos de jogo como Provisões. Cada pacote de Provisão pode recuperar até 4 pontos de ENERGIA (até no máximo o nível *Inicial* de ENERGIA do personagem). Um Aventureiro precisa comer uma porção de Provisões por cena. Como alternativa, se houver disponível uma poção de cura ou um feitiço de *Energia* ou *Cura Total*, serão recuperados até mais pontos.
Finalmente, ENERGIA também pode ser recuperada descansando-se entre aventuras e, se o Mestre permiti-lo expressamente, entre as cenas de uma aventura onde haja um certo lapso de tempo de três dias ou mais. Ele providenciará maiores informações quando passar a ser uma opção.

Sorte
A SORTE de um Aventureiro é reduzida em 1 ponto a cada vez que se *Testa a Sorte.* Um personagem pode descobrir que as coisas vão ficando cada vez mais difíceis, no final da aventura, com sua SORTE sendo rapidamente consumida. Essa característica pode ser recuperada de diversas maneiras. Uma Poção de Sorte, se descoberta, será muito útil, pois ela acrescenta 1 ponto permanente ao valor *Inicial* da SORTE do Aventureiro e então recupera seu valor atual até o novo valor! Não é preciso dizer que as Poções de Sorte são itens muito raros e caros. A SORTE também pode ser recuperada pelo uso de feitiço *Sorte* ou de *Cura Total*, se houver algum disponível.
Além disso, em certas situações, durante uma aventura, quando um Aventureiro – ou todos os Aventureiros – tiverem sido especialmente afortunados, o Mestre pode recompensá-los com um bônus de até 3 pontos de SORTE. O Mestre revelará tal recompensa se e quando eles merecerem. *Lembre-se:* nesse caso a SORTE não pode exceder seu nível *Inicial.*

Pontos de Experiência

À medida que você jogar diversas partidas do sistema ***Dungeoneer***, concluindo aventuras, ainda que com sucesso relativo, os personagens serão recompensados com mais do que moedas ou diversos tesouros: o maior prêmio para um Aventureiro é o que chamamos de Experiência (ou XP, abreviadamente).
Os pontos de experiência são acumulados ao vivenciar as missões de risco a que todo aventureiro se expõe, em que acaba praticando suas Perícias (às vezes, contra a vontade), treinando seus conhecimentos e lançando seus feitiços. Em suma, a experiência dada pelo Mestre de Jogo ao fim de uma história representa uma combinação de prática das habilidades, aprendizado aplicado, descobertas e evolução pessoal. Muitas vezes, derrotar adversários (monstros ou não), resolver problemas e enigmas, investigar e interpretar seu personagem com desenvoltura e arte também são ações que podem conferir XP. O Mestre é o grande avaliador dessa questão.
Com os pontos de experiência, o jogador pode simplesmente evoluir seu personagem, aumentando o nível de seus Atributos ou Perícias e aprendendo novas Perícias ou Feitiços, conforme o seguinte quadro:

Melhoramento	*Pontos de Experiência necessários*
Aumentar HABILIDADE inicial em 1 nível*	20 pontos
Aumentar ENERGIA inicial em 1 nível	10 pontos
Aumentar SORTE inicial em 1 nível	30 pontos
Aumentar MANA inicial em 1 nível	10 pontos
Aumentar uma Perícia em 1 nível	5 pontos
Aprender uma nova Perícia**	1 ponto por nível
Aprender um novo Feitiço**	5 pontos

Notas:
***** Personagens Magos *não podem* aumentar a HABILIDADE inicial de forma alguma, a menos que usem feitiços ou objetos mágicos.
** Aprender uma nova Perícia ou Feitiço requer um *professor.* Encontrar um bom professor, disposto a ensinar seus conhecimentos, pode gerar uma boa história. Lembre-se que a aprendizagem também pode custar algumas moedas de ouro, além dos pontos de Experiência. O Mestre de Jogo conduzirá a resolução, nesse caso.

Tabela típica de lojas de armas

Os preços abaixo variam de acordo com a região em que os personagens se encontram.
MP = Moedas de prata
MO = Moedas de ouro

Arma	***Cidades grandes***	***Cidades/ Vilas***	***Campos/ regiões isoladas***	***Peso***
Machado de duas mãos	40MO	60MO	80MO	*4kg*
Machado comum	20MO	25MO	50MO	*2kg*
Machado de arremesso	15MO	20MO	25MO	*2kg*
Espada Bastarda (duas mãos)	45MO	90MO	135MO	*3kg*
Montante (duas mãos)	22MO	35MO	60MO	*1,5kg*
Cimitarra (duas mãos)	25MO	35MO	62MO	*2,5kg*
Gládio (espada de uma mão)	26MO	36MO	63MO	*1kg*
Rapieira (espada de uma mão)	28MO	38MO	64MO	*750g*
Sabre (espada de uma mão)	20MO	25MO	50MO	*1kg*
Fauchard (arma de haste)	30MO	40MO	65MO	*4kg*
Glaive (arma de haste)	30MO	40MO	65MO	*4,5kg*
Alabarda (arma de haste)	35MO	55MO	85MO	*6kg*
Foice (arma de haste)	30MO	40MO	65MO	*4kg*
Tridente (arma de haste)	35MO	55MO	85MO	*5kg*
Lança de Justa (arma de haste)	25MO	35MO	60MO	*3kg*
Lança	6MO	8MO	12MO	*2kg*
Flecha (dúzia)**	3MO	3MO	5MO	*300g*
Virote de besta (dúzia)**	6MO	9MO	15MO	*250g*
Dardo	8MP	8MP	1MO	*1kg*
Dardo de Zarabatana*	3MP	3MP	5MP	-
Faca	2MO	2MO	3MO	*250g*
Porrete	2MO	2MO	2MO	*1,5kg*
Mangual	20MO	28MO	35MO	*4kg*
Martelo de combate	35MO	40MO	75MO	*3,5kg*
Maça	18MO	28MO	38MO	*1,5kg*
Cajado	6MP	6MP	6MP	*1kg*
Bastão	8MP	8MP	8MP	*2kg*
Chicote	*6MP*	*6MP*	*6MP*	*1kg/m*

Notas:
* Dardos para zarabatanas são bem menores que os dardos comuns: um dardo de zarabatana parece um pequeno e fino lápis, pontiagudo e com uma pluma na outra extremidade. Esse tipo de dardo provoca apenas 1 ponto de dano, e não perfura uma cobertura mais grossa que uma *camisa de algodão.* O dano verdadeiro vem depois, porque esse tipo de dardo costuma conter um veneno especial (veja na próxima tabela).
** Flechas e virotes de besta *devem* ser carregados em *aljavas:* um tipo de sacola retangular feita de couro, que se carrega nas costas, manufaturado especialmente para isso. Ele custa 5MP e pesa 1 kg.

Venenos

Alguns personagens podem querer *envenenar* a ponta de suas flechas, virotes ou dardos de zarabatanas. Para isso, é preciso encontrar um bom alquimista ou boticário (que fabricam poções e remédios), ou algum membro do submundo (exigindo testes com a Perícia *Sabedoria das Ruas*). O Mestre de Jogo conduzirá os personagens. De todo modo, aí vai a tabela de preços:

Veneno	*Preço*	*Efeito*	*Tempo de duração*
Peçonha de Aranha	10MO/dose	Dores no local, inchaço. 1d6 de dano, -1 nas Perícias	3 horas
Peçonha de Cobra	15MO/dose	Dores no local, inchaço, tontura. 1d6+3 de dano, -2 nas Perícias.	6 horas
Peçonha de Escorpião	25MO/dose	Dores no local, inchaço, ânsia e tontura. 2d6 de dano, -3 nas Perícias	6 horas
Acônito	50MO/dose	Falta de ar, tremores, palpitação. 3d6 de dano, -4 nas Perícias.	12 horas

Notas:
O preço indicado representa *apenas uma dose* do veneno: o suficiente para uma flecha, virote ou dardo. Ou, quem sabe, colocar em uma bebida ou alimento.
Se a vítima não morrer com o efeito, ela sofrerá os sintomas descritos *e* os redutores indicados em seus testes de HABILIDADE e de suas Perícias pelo tempo de duração indicado acima. Os sintomas podem ser tratados com antídotos, mas caberá ao Mestre de Jogo definir.
Alguns venenos são bem difíceis de se encontrar, outros podem custar mais caro do que a tabela estabelece. Dependendo da cidade em que se encontram, comprar venenos para usar em armas pode ser um ato ilegal, o que pode provocar diversas consequências aos personagens responsáveis. Novamente, caberá ao Mestre de Jogo conduzir os eventos.

APÊNDICE - Regras para tabuleiro (opcional)

Para aqueles que pretendem usar suas miniaturas e dar mais realismo aos combates, ou visualizar melhor batalhas com muitos oponentes, este capítulo foi escrito para orientar as partidas no uso dos famosos mapas/grids.
O sistema de combate a seguir foi inspirado em anos de experiência com outros jogos de RPG, como o GURPS, o velho Dungeons and Dragons (1ª edição), o AD&D, D&D Miniatures, Chainmail, Pathfinder, entre outros.

Requisitos:
Miniaturas de 25mm ou 28mm;
Mapas com hexágonos ou quadrados.
Dados, papel, lápis, borracha etc.

Obs.: O Mestre de jogo deve arranjar as peças que representam os NPCs de acordo com o contexto da batalha. Os jogadores podem escolher onde vão posicionar suas miniaturas, desde que não fujam do que estava exposto na descrição do cenário que antecedeu o combate em questão.

Com as regras de combate em tabuleiro, todos os personagens de DUNGEONEER ganham um atributo específico, chamado de **Movimento.**
Este atributo serve para definir quantos quadrados ou hexágonos o personagem é capaz de se deslocar em meio ao combate, antes, depois ou durante uma ação. Para saber qual a taxa de movimento, aplique a seguinte fórmula:

Habilidade/2 + Perícia Força/5 = Movimento

Os valores das divisões acima devem ser arredondados *para baixo.* Exemplo: Jorus, o guerreiro, tem Habilidade 10 e a Perícia Força em nível 11. 10/2= 5 + 11/5=2,2. Logo, seu Movimento é de 7 metros por turno.

Cada quadrado ou hexágono equivale a 1 metro, aproximadamente. Então, com 7 pontos de Movimento, Jorus pode mover-se por 7 quadrados ou hexágonos. Ou pode mover-se por metade disso e realizar um ataque, ou realizar uma outra ação. Veja adiante para saber mais detalhes.
Atenção: Personagens que pertençam a raças mais baixas que humanos, Elfos ou Orcs, possuem um redutor de **-1** em sua taxa de Movimento. Isto serve para Anões, Goblins, Kobolds, Gnomos, Leprechauns e outros seres de estatura mais baixa do que 1,50m.

Para aplicar um combate usando um tabuleiro, é preciso seguir as etapas:

1 – Iniciativa

Como em outros jogos, o Mestre deve definir a ordem de ação de cada NPC e de cada personagem dos jogadores. Para isso, use a seguinte fórmula:

1D6 + Habilidade/2 = Iniciativa

A Habilidade, na proposição acima, deve ser arredondada *para baixo*.
Os NPCs definem suas iniciativas primeiro, em seguida, cada jogador define a iniciativa de seu personagem. Os números mais altos obtidos na fórmula acima, atacarão primeiro, seguindo a ordem decrescente dos resultados.

2 – Ações

A seguir, é hora de cada personagem envolvido no combate, *seguindo sua ordem de iniciativa,* usar seu turno para agir. Dentre as ações possíveis, estão as seguintes:

*Atacar**
*Sacar uma arma**
*Preparar uma arma de longo alcance**
Atirar com uma arma de longo alcance (se já preparada)
*Conjurar um feitiço**
Concentrar-se para fazer um feitiço
Mover-se
Mover-se e Atacar
Mudar de posição
*Mudar de direção**
*Realizar uma **Ação Especial** (veja adiante)*
*Beber uma poção**
*Ler um pergaminho**
*Arremessar um objeto**
*Pegar um objeto na bolsa ou mochila**
*Vestir ou equipar um item**
Outras ações (a critério do Mestre de Jogo)

Cada uma das ações acima consumirá um turno do personagem, ou seja, sua vez. As ações com um asterisco (*) podem ser realizadas *enquanto o personagem estiver se movimentando com <u>metade</u> de seu Movimento (arredondado para baixo).*

3 – Resolução das ações

Neste passo, o Mestre de Jogo determina as consequências das ações de cada envolvido no combate. Isso inclui o efeito de magias usadas, Testes de Sorte para evitar ataques, efeitos de poções bebidas ou de pergaminhos lidos, cálculo de dano, efeitos de ataques ou arremessos, etc.
Resolvidos todos esses passos, o Mestre de jogo deve prosseguir o combate, com a mesma ordem definida pelo resultado da Iniciativa, recomeçando os três passos, até que a luta termine.

Explicação das Ações

Atacar
O personagem realiza seu ataque no inimigo escolhido. Basta calcular a Força de Ataque. Um personagem pode se movimentar ANTES de seu ataque, com até *metade* de seu Movimento, *arredondado para baixo.*

Sacar uma Arma
O personagem saca sua arma, deixando-a pronta para o ataque. Um personagem pode se movimentar enquanto realiza esta ação, com até *metade* de seu Movimento, *arredondado para baixo.*

Preparar uma Arma de Longo Alcance
O personagem saca sua arma E seu projétil, preparando-os para o disparo. Um personagem pode se movimentar enquanto realiza esta ação, com até *metade* de seu Movimento, *arredondado para baixo.*

Atirar com uma Arma de Longo Alcance
O personagem dispara sua arma, liberando o projétil. Um personagem NÃO pode se movimentar enquanto realiza esta ação, pois qualquer movimento atrapalha a pontaria.

Conjurar um Feitiço
O personagem realiza o ritual necessário para invocar um feitiço, realizando-o no mesmo turno. Um personagem pode se movimentar enquanto realiza esta ação, com até *metade* de seu Movimento, *arredondado para baixo.*

Concentrar-se para fazer um Feitiço
O personagem realiza o ritual necessário para invocar um feitiço, gastando o número de turnos necessário. Se a magia exigir mais de um turno para ser realizada, o personagem precisará repetir esta ação, até que o número de turnos exigido para fazer o feitiço seja gasto. Um personagem NÃO pode se movimentar enquanto realiza esta ação. Um feitiço exige um número de turnos igual à metade de seu custo em Mana, *arredondado para baixo. Desse modo,* Feitiços que exigem 1 ponto de Mana podem ser realizados sem concentração.

Mover-se
O personagem desloca-se até o valor máximo de seu Movimento. Cada ponto de Movimento equivale a 1 hexágono ou quadrado. Mover-se nas diagonais contam como 1 ponto de Movimento, no entanto, *andar para trás, sem dar as costas ao oponente,* custa 2 pontos de Movimento por quadrado/hexágono. Terrenos acidentados, obstruções, água, fogo em pisos, etc., afetam o custo em pontos de Movimento, possivelmente exigindo que um personagem precise gastar mais turnos para se deslocar.

Mover-se e Atacar
O personagem utiliza <u>metade</u> de sua taxa de Movimento, *arredondada para baixo,* e ataca o oponente que estiver ao alcance. Os efeitos de terreno citados na ação Mover-se contam da mesma forma para esta ação.

Mudar de Posição
O personagem simplesmente muda de postura: agacha-se, deita-se ou fica de pé. Não é possível mover-se durante esta ação, mas *é possível atacar.*

Mudar de Direção
O personagem muda de direção em relação ao quadrado/hexágono onde está. Isso custa 1 ponto de Movimento, e pode ser feito antes, durante ou depois da movimentação. Esta ação também pode ser realizada enquanto o personagem estiver *parado.*

Beber uma poção
O personagem bebe uma poção que já esteja em mãos. Esta ação também serve para o caso de tomar um comprimido, comer algo como uma raiz ou folha, esfregar um óleo ou bálsamo sobre a pele... etc. Um personagem pode se movimentar enquanto realiza esta ação, com até *metade* de seu Movimento, *arredondado para baixo.*

Ler um Pergaminho
O personagem lê um pergaminho que já estiver em mãos. É preciso respeitar o tempo em turnos exigido pela leitura do texto em questão, pois há pergaminhos com mágicas poderosas que demoram mais de 1 turno para que a leitura total seja feita. Um personagem pode se movimentar enquanto realiza esta ação, com até *metade* de seu Movimento, *arredondado para baixo.*

Arremessar um Objeto
O personagem arremessa algo que estiver em mãos, fazendo para isso um teste de Habilidade, ou um teste da Perícia Arremesso. Um personagem pode se movimentar enquanto realiza esta ação, com até *metade* de seu Movimento, *arredondado para baixo.*

Pegar um objeto na bolsa ou mochila
O personagem pega algo que estiver guardado em seus pertences. É necessário que o objeto em questão seja fácil de encontrar: se uma moeda em especial esteja sendo procurada numa mochila cheia de miudezas, incluindo outras moedas, o personagem gastará bem mais de 1 turno para concluir esta ação. Um personagem pode se movimentar enquanto realiza esta ação, com até *metade* de seu Movimento, *arredondado para baixo.*

Vestir ou Equipar um Item
O personagem veste ou equipa um item que esteja carregando: pode ser um anel, um escudo, um bracelete, medalhão, elmo, chapéu, sapato, cinto, luva ou outra joia. Talvez haja alguma dificuldade em movimentar-se durante esta ação, mas isso fica a critério do Mestre de Jogo.

Realizar uma Ação Especial
Veja adiante.

Outras Ações
Como um combate é uma situação inusitada, muitas outras ações podem ser sugeridas ao Mestre de Jogo, que deve considerar o bom senso e entrar em acordo com o jogador. Tirar vestes, largar itens ou armas, assoprar velas, apagar fogueiras, subir em mesas, atear fogo... são ações que podem ser sugeridas.

Ações Especiais

Estas são ações específicas que podem mudar o curso da batalha (ou levar o personagem à ruína). Algumas são desesperadas, outras, táticas, mas a maioria delas exige fôlego, concentração e alguma coragem! Cabe ao Mestre de Jogo permitir se uma Ação Especial pode ou não ser realizada.

As principais Ações Especiais são:

Ataque Fulminante
Ataque Furtivo
Bloqueio
Carga!
Espada e Magia
Finta
Golpe Duplo
Golpe Giratório
Empurrar
Recuar
Tiro Relâmpago

Cada uma das Ações Especiais pode requisitar o uso de Perícias, de um teste de Sorte bem sucedido ou de circunstâncias exclusivas. Veja a descrição a seguir para mais detalhes. Vale lembrar que o Mestre de Jogo tem a palavra final para proibir o uso de Ações Especiais.

Ataque Fulminante
Fazendo uso de um rompante de ira, tenacidade e vigor, o personagem reúne todas as suas forças para aplicar um golpe mais potente que o normal, causando +4 pontos de dano além do dano da arma usada. O alvo do ataque tem direito a verificar sua *Força de Ataque* normalmente para superar este golpe, ou de usar a Ação Especial Bloqueio.
Vantagens: Um Ataque Fulminante dá um bônus de +4 no dano *e* na Força de Ataque do lutador.
Desvantagens: Só pode ser executado uma vez por combate por ser extenuante, e o personagem atacante sofre um redutor de -4 na Força de Ataque *e no dano causado pela arma,* no turno seguinte.

Ataque Furtivo
Com uma combinação entre as Perícias *Esgueirar-se* e *Esconder-se,* que são obrigatórias para esta Ação Especial, o personagem pode aproximar-se de um oponente desavisado e realizar um ataque de surpresa, possivelmente mortífero, com um bônus de +8 no dano. O alvo NÃO tem direito a defesa.
Para realizar esta ação, o alvo não pode saber da presença do atacante, que deve fazer vários testes das Perícias citadas acima, enquanto se movimenta. Se a vítima tiver a Perícia *Conscientização,* pode usá-la a cada turno ANTES do ataque, até que o atacante chegue perto o bastante para desferir o Ataque Furtivo. Se a vítima não perceber a aproximação, o atacante deve realizar um teste de Habilidade com sua arma: se tirar um resultado menor nos dados, o ataque é bem sucedido. Caso contrário, a vítima perceberá o barulho da arma antes do ataque, evitando-o! Se isso acontecer, o atacante receberá uma penalidade de -5 em sua Força de Ataque no turno seguinte.
Vantagens: Ataque com um bônus de +8, indefensável.
Desvantagens: Testes das Perícias *Esconder-se* e *Esgueirar-se* a cada turno antes do ataque. O Ataque Furtivo só pode ser usado uma vez por combate.

Bloqueio
Com a posse de um escudo, o personagem pode evitar completamente um ataque de seu oponente. No entanto, para usar esta Ação Especial, o personagem deve decidir se vai usar o escudo. Para ter o direito de usufruir a defesa do escudo, o jogador deve declarar ANTES de sofrer um ataque que pretende bloquear. Se o adversário *vencer* na jogada para verificar a Força de Ataque, então o defensor pode fazer a jogada de defesa do escudo, usando a probabilidade relativa ao tamanho do escudo utilizado (veja na tabela de escudos).
Vantagens: Ataque evitado, sem danos.
Desvantagens: É necessário o uso de um escudo. Pode ser repetida em todos os turnos, mas o personagem que usar esta manobra sempre receberá uma penalidade de -2 em sua Força de Ataque no turno seguinte ao Bloqueio.

Carga!
Esta Ação Especial é típica de guerreiros selvagens, anões e homens de armas no calor de uma guerra. Para usar esta manobra, é preciso que o atacante esteja pelo menos a 5 metros de distância de seu alvo. Então, com uma arrancada e de arma em punho, o atacante aproxima-se correndo de seu alvo e o golpeia, aproveitando-se do impulso da corrida. É preciso verificar a Força de Ataque normalmente, mas com um bônus de +1 para cada 2 metros percorridos, até um máximo de +3. O dano da arma também segue esta progressão em relação à distância. Esta manobra só pode ser executada ao longo de quadrados ou hexágonos que *não* possuam obstruções, como buracos, lama, pedras, lagoas, rios, destroços etc.
Se o alvo superar a Força de Ataque de alguém usando *Carga!*, duas coisas podem acontecer:
1 – o atacante em *Carga!* desequilibra-se e cai, ao lado de seu alvo;
2 – o atacante recebe um dano de seu alvo com um bônus de +2, levando prejuízo de sua própria corrida.
Vantagens: Bônus de +1 na Força de Ataque e no dano da arma para cada 2 metros percorridos.
Desvantagens: Em caso de falha, veja acima. Esta Ação Especial só pode ser usada uma vez por combate. *Carga!* só pode ser executada a uma distância de *pelo menos* 2 metros do alvo.

Espada e Magia
Utilizada por magos e feiticeiros, esta manobra permite que o arcano realize *dois ataques*: um deles utilizando uma arma leve, como uma faca, adaga OU espada curta e um ataque mágico, de um feitiço que não exija concentração. O Mago atacante deve verificar sua Força de Ataque E fazer um teste com a Perícia Magia, cada um dos testes com um redutor de -2. Ambos os testes precisam ser bem sucedidos, ou então esta Ação Especial falhará. As únicas magias permitidas para usar nesta manobra são: *Fraqueza*, *Medo* e *Rajada de Fogo*. O alvo pode evitar apenas o ataque físico, e com um redutor de -2 em sua Força de Ataque.
Vantagens: Um ataque físico e um ataque mágico no mesmo alvo, sofrendo uma penalidade de -2 na Força de Ataque.
Desvantagens: Em caso de falha em um dos testes, nenhum ataque será feito. Só é possível ser feito com os feitiços acima, e apenas uma vez por combate.

Finta
Brandindo a arma, ensaiando golpes falsos, simulando ataques, o atacante que usa a Finta acaba por confundir o alvo, abrindo sua guarda para receber um ataque quase inesperado. O alvo desta Ação Especial sofre um redutor de -4 em sua Força de Ataque. O atacante precisa ser bem sucedido num teste com a Perícia *Trapaça,* para executar bem a Finta.
Vantagens: O alvo fica confuso, acabando por ter sua Força de Ataque penalizada em -4.
Desvantagens: O atacante precisa ter a Perícia Trapaça e ser bem sucedido em um teste. Esta manobra só pode ser usada uma vez por combate.

Golpe Duplo
Usando duas armas leves preparadas, o atacante realiza um golpe com ambas, no mesmo oponente, provocando dano *com as duas armas!* O alvo desta ação só pode tentar evitar UMA das armas, medindo sua Força de Ataque. O atacante deve ser bem sucedido em um teste com a Perícia de cada arma (se forem armas diferentes) ou da mesma arma *duas vezes.* Em seguida, ele deve somar a diferença pela qual foi bem sucedido nos dois testes à sua Habilidade inicial. O resultado desta soma será sua Força de Ataque, que deve sobrepujar a Força de Ataque do oponente. Se ele for derrotado, sofrerá o dano das duas armas. Se o atacante falhar nos dois testes, receberá um redutor de -4 na Força de Ataque no próximo turno.
Vantagens: dois ataques em um mesmo oponente.
Desvantagens: É preciso ter duas armas leves (uma Espada de Duas Mãos não conta); o atacante precisa ter sucesso em dois testes de habilidade com as armas usadas. Esta Ação Especial só pode ser usada uma vez por combate.

Golpe Giratório
Se o personagem estiver sendo cercado ou flanqueado por 2 oponentes ou mais, pode tentar esta Ação Especial.
Com o Golpe Giratório, o personagem faz um giro sobre seu eixo, de arma em punho, tentando atingir todos os oponentes que o cercam com apenas um ataque. Para que isso seja possível, o atacante precisa Testar sua Sorte: em caso de sucesso, cada oponente cercando o personagem deverá verificar sua Força de Ataque para evitar o golpe. Se o personagem falhar ao Testar a Sorte, podem acontecer uma das três situações:
1 – desequilibrar-se e gastar um turno para voltar a uma posição de combate eficaz;
2 – perder o controle de sua arma, jogando-a longe;
3 – cair no chão, gastando um turno para se levantar.
Vantagens: Oponentes cercando o personagem sofrem um mesmo ataque.
Desvantagens: É necessário Testar a Sorte, só pode ser realizado uma vez por combate.

Empurrar
Em meio à luta, o personagem pode tentar derrubar seu oponente no chão, ou fazê-lo perder o equilíbrio sobre um lance de escadas, um penhasco, uma fogueira, etc.
Para isso, é preciso realizar um ataque com a Perícia Combate Desarmado, superando a Força de Ataque do oponente. Se o oponente perder a disputa, ele será empurrado e cairá para trás, sobre o que quer que esteja ali. Se o oponente *superar* o atacante, podem acontecer duas situações:
1 – O atacante sofre o dano da arma do oponente que seria empurrado, sem direito a defesa;
2 – O atacante perde o equilíbrio e cai para frente, para onde queria empurrar seu inimigo!
Vantagens: Derruba o oponente, fazendo perder um turno para se levantar, ou algo pior.
Desvantagens: Pode fazer o atacante cair. Só pode ser usado uma vez por combate.

Tiro Relâmpago
Quando não há tempo para apontar ou mirar, esta Ação Especial pode funcionar. O Tiro Relâmpago é usado quando o personagem não dispõe de tempo para *preparar* sua arma de longo alcance (besta ou arco). O atacante saca rapidamente sua arma de longo alcance, insere o projétil e o atira, em um turno, mas apenas apontando para o alvo sem mirá-lo adequadamente. Então, deve fazer um teste com a Perícia da arma em questão com um redutor de -3, que é cumulativo com os redutores aplicados quanto à distância, tamanho e cobertura do alvo. No entanto, o alvo de um Tiro Relâmpago sofre um redutor de -1 em sua Perícia *Esquivar-se*, por ter sido pego de surpresa com um disparo tão desesperado.
Vantagens: Atirar um projétil sem precisar preparar a arma e sem mirar, -1 na Perícia *Esquivar-se* do alvo.
Desvantagens: Redutor de -3 no teste de Perícia, cumulativo com outros redutores.

Recuar
Quando o combate está indo mal e as baixas aumentando, o que resta é fugir. Esta manobra pode ser realizada por qualquer personagem em situação de confronto, sendo necessário apenas que haja algum terreno sem obstruções na retaguarda.
O personagem movimenta-se sem dar as costas para os oponentes, com metade de seu Movimento (arredondado para baixo), obtendo um bônus de +5 em sua Força de Ataque, mas apenas causando metade dos danos com suas armas (também arredondado para baixo). Para Recuar, é preciso que um ou mais colegas *cubram* a fuga do personagem que usar esta Ação Especial. Caso contrário, esta manobra não é possível.
Vantagens: Bônus de +5 na Força de Ataque, fuga segura de um confronto.
Desvantagens: É preciso que um ou mais colegas cubram a retirada.

Métodos alternativos para a criação de personagens:

Caso o Mestre de Jogo queira aplicar um diferencial na elaboração de novos personagens, ou caso queira oferecer uma maior liberdade aos jogadores, desenvolvi diversas opções de construção de aventureiros em Dungeoneer. As ideias a seguir são apenas sugestões, de modo que podem ser combinadas entre si ou plenamente alteradas.

Método 1 (clássico)
Jogue 1 dado e some 6 = Habilidade
Jogue 2 dados e some 12 = Energia
Jogue 1 dado e some 6 = Sorte
Jogue 2 dados = Mana (caso o personagem possua a Perícia Magia)

Método 2
Jogue 4 dados. Anote cada um dos resultados. Em seguida, distribua o resultado de 1 dado para Habilidade, 1 dado para Sorte e dois dados para Energia. Em seguida, some 6 para Hab., 6 para Sorte e 12 para Energia. Para definir o Mana Inicial, siga as instruções do Método 1.

Método 3
Distribua 12 pontos entre os atributos, depois some 6 para Habilidade, 12 para Energia e 6 para Sorte. É preciso levar em conta que Habilidade e Sorte não devem ultrapassar 12 e Energia não pode ser maior que 24. Caso o jogador queira criar um Mago (ou seja, que tenha a Perícia Magia), ele deve distribuir 18 pontos entre os atributos, mas deve alocar *pelo menos* 5 desses pontos para o atributo Mana.

Método 4
Distribua 10 pontos entre os atributos, somando 6 para Habilidade, 12 para Energia e 6 para Sorte. É preciso levar em conta que Habilidade e Sorte não devem ultrapassar 12 e Energia não pode ser maior que 24. Para definir o Mana Inicial, siga as instruções do Método 1.
Este método cria personagens iniciantes, com níveis mais baixos das características.

Método 5
Todos os personagens iniciam com HABILIDADE 6, ENERGIA 12 e SORTE 6. Antes de começar o jogo, cada jogador pode rolar 1 dado e distribuir o resultado entre as características, mas, desta vez, Habilidade e Sorte

não podem exceder 10 pontos e Energia não pode ser maior que 16. Caso o jogador queira representar um Mago, ele começará com Mana Inicial 3.
Este método é ideal para criar personagens em começo de carreira, na idade da adolescência, acompanhando-os à medida em que se tornam aventureiros de nível mediano. Para aumentar as características, o Mestre de jogo deverá conceder 1 nível a cada aventura, que pode ser aplicado a qualquer uma delas, respeitando os limites (12 em Habilidade e Sorte, 24 em Energia).

Método 6
Todos iniciam o jogo com HABILIDADE 7. Porém, à medida em que os personagens enfrentam as aventuras, ao final delas recebem 3 pontos A MAIS que devem ser acumulados com o único objetivo de aumentar a HABILIDADE.
SORTE e ENERGIA devem ser definidos com a fórmula clássica (1 dado +6 para Sorte e 2 dados +12 para Energia). Para definir o Mana Inicial, siga as instruções do Método 1.

Método 7
Jogue 1 dado e some 4 = Habilidade
Jogue 2 dados e some 8 = Energia
Jogue 1 dado e some 6 = Sorte
Jogue 1 dado = Mana Inicial (caso o jogador queira jogar com um Mago)
Nota: neste método, a HABILIDADE e a ENERGIA podem ser aumentadas com pontos de experiência. Para tanto, os personagens ganharão 2 pontos a mais ao final de cada aventura, que serão obrigatoriamente gastos nessas duas características. De acordo com as regras, a ENERGIA não pode ser alterada depois que o personagem é criado. No entanto, este método cria a alternativa de aumentá-la à proporção de 1 ponto a cada 10 pontos de experiência, até o máximo de 24 pontos de ENERGIA.

Ficha de Personagem – Sistema Dungeoneer

Nome:	Raça:
Aparência:	
Traços Raciais:	Pontos de Experiência:

HABILIDADE
Inicial:
Atual:

ENERGIA
Inicial:
Atual:

SORTE
Inicial:
Atual:

MANA
Inicial:
Atual:

EQUIPAMENTO Peso

Peso Total: __________ kg

PERÍCIAS ptos. Nível

Movimento:

Histórico

OURO:
PRATA:

ARMAS Dano Peso